

Anna Björn

# **PALLOILUN TUNNUKSET SUOMESSA**

## Ikonologinen sisällönanalyysi

Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta

Pro gradu -tutkielma

Helmikuu 2020

# TIIVISTELMÄ

Björn, Anna: Palloilun tunnukset Suomessa - Ikonologinen sisällönanalyysi  
Pro gradu -tutkielma  
Tampereen yliopisto  
Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media  
Helmikuu 2020

---

Urheilun tunnukset näkyvät suomalaisessa katukuvassa. Kannattajakulttuurin ja oman joukkueen värin tunnustamisen yleistymisen myötä on perusteltua tutkia joukkueiden tunnuksia. Erityisesti joukkueiden tunnusten sisällön kartoittaminen on tarpeen.

Tässä tutkimuksessa analysoitiin suomalaisten palloilusarjojen joukkueiden visuaalisia tunnuksia. Tutkimuksessa pyrittiin selvittämään, millaisista aiheisisällöistä tunnukset koostuivat, miten joukkueen nimi näkyi tunnuksesta sekä miten niissä käytettiin maantieteellisyyttä ja paikkatietoa. Tämän lisäksi selvitettiin, muistuttivatko saman lajin tunnukset toisiaan.

Tutkimuksen taustoitus koostui kuvien sisällönkuvailusta, heraldiikasta sekä urheilujoukkueiden tunnusten tutkimuksesta. Tutkimusmenetelmänä käytettiin malliohjaavaa sisällönanalyysia, joka pohjautui Erwin Panofskyn ikonologiseen malliin sekä tästä johdettuun Sara Shatford Laynen kuvien sisällönkuvailun malliin.

Aineisto koostui yhteensä 136:sta pesäpallon, jalkapallon, jääkiekon, lentopallon, koripallon, salibandyn sekä amerikkalaisen jalkapallon tunnuksesta. Aineisto muodostui kauden 2018-2019 ja kesälajeista kauden 2019 tunnuksista. Tunnukset kerättiin joukkueiden ja sarjojen kotisivuilta sekä materiaalipankeista.

Tunnusten aiheisisältö vaihteli spesifien, yleisluontoisten ja symbolisten motiivien välillä. Aineistossa esiintyi elollisia olentoja ja elottomia asioita, joista keskeisimpiä olivat eläimet, ihmishahmot ja urheiluvälineet. Lajiviitteitä esiintyi noin puolissa tunnuksista ja yleisin lajiviite oli pallo. Joukkueen nimi esiintyi lähes kaikissa tunnuksissa joko typografisesti, kuvan ja typografian yhdistelmänä tai pelkkänä kuvana. Maantieteellisyyttä ja paikkatietoa oli tunnuksissa kirjoitetuissa paikannimissä, vaakunoista lainatuissa kuva-aiheissa sekä maakuntavärien käytössä. Tämän lisäksi osa viitteistä oli tarinallisia. Lajien sisällä oli havaittavissa samankaltaisuutta tunnusmuotoilussa, mutta otanta ei ollut kaikista lajeista samankokoinen.

Tutkimustulokset mukailivat aiempia kansainvälisten tunnusten merkityssisältöjä selvittäneitä tutkimuksia. Tämä tutkimus oli katsaus suomalaisten palloilulajien tunnuksiin, jonka pohjalta jatkotutkimuksia voi suunnata muun muassa tunnusten tausta-ajatuksiin ja historialliseen kontekstiin.

Avainsanat: urheilun tunnukset, pallo- ja mailapelit, sisällönkuvailu, ikonologia, ikonografia, symbolit

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -ohjelmalla.

# SISÄLLYSLUETTELO

|   |    |
|---|----|
| ESIPUHE.....  | 1  |
| 1 JOHDANTO .....                                    | 2  |
| 2 KUVAT SISÄLLÖNKUVAILUN KOHTEENA.....              | 4  |
| 2.1 Kuvien sisällönkuvailu .....                    | 4  |
| 2.1.1 Kuvien informaatioluokittelu.....             | 5  |
| 2.1.2 Sisällönkuvailun määritteet.....              | 8  |
| 2.1.3 Sisällönkuvailun dokumentaatiokielet.....     | 9  |
| 2.2 Erwin Panofskyn ikonologinen malli.....         | 11 |
| 2.3 Sara Shatfordin malli.....                      | 13 |
| 3 HERALDIikka JA URHEILUJOUKKUEIDEN TUNNUKSET ..... | 16 |
| 3.1 Heraldikka .....                                | 16 |
| 3.2 Urheilujoukkueen tunnukset.....                 | 21 |
| 3.2.1 Tunnukset vaakunoina .....                    | 22 |
| 3.2.2 Tunnukset ja kaupallisuus .....               | 24 |
| 4 TUTKIMUSKATSAUS .....                             | 26 |
| 4.1 Kuvien sisällönkuvailun tutkimus .....          | 26 |
| 4.2 Tunnusten tutkimus.....                         | 28 |
| 5 TUTKIMUKSEN KULKU .....                           | 35 |
| 5.1 Tutkimuksen asetelma ja tavoite.....            | 35 |
| 5.2 Tutkimusaineiston esittely.....                 | 36 |
| 5.3 Tutkimusmenetelmä.....                          | 37 |
| 6 SISÄLLÖNANALYYSI .....                            | 40 |
| 6.1 Tunnusten muoto ja kieli .....                  | 40 |
| 6.2 Kuka-mikä: asiat ja objektit .....              | 46 |
| 6.2.1 Elolliset asiat ja luonto .....               | 47 |
| 6.2.2 Elottomat asiat.....                          | 54 |
| 6.2.3 Lajiviittaukset .....                         | 56 |
| 6.3 Mitä: teot, tapahtumat ja tunteet .....         | 59 |
| 6.4 Missä: sijainnit ja paikat .....                | 62 |
| 6.5 Milloin: ajan ilmaukset.....                    | 66 |
| 7 JOHTOPÄÄTÖKSET JA LOPUKSI.....                    | 70 |
| 7.1 Yhteenveto.....                                 | 70 |
| 7.2 Johtopäätökset.....                             | 73 |
| 7.3 Lopuksi.....                                    | 75 |
| LÄHTEET .....                                       | 77 |
| LIITE 1.....  | 1  |
| LIITE 2.....  | 1  |
| LIITE 3.....  | 1  |

# ESIPUHE

Tämä työ on syntynyt varhain alkaneesta kiinnostuksesta symbolismiin. Urheilun kuvasto on värikästä ja monikerroksista viittausten rakentuessa toistensa päälle muodostaen samalla uusia merkityskokonaisuuksia. Pitkien keskustelujen jälkeen huomasin jatkavani kandityöni teemaa, ja tutkimussuunta löytyi kotimaisten tunnusten anatomiasta. Aiheenrajauksen jälkeen kohtasin tunnuksia kaikkialla: kauppareissulla vastaan tulijalla oli Huuhkajien kaulahuivi ja Linnassa vierustoveri kannatti näemmä Manchester Cityä. Aivoni ahersivat myös nukkuessa, joka kylkeä kääntäessä lähinnä huvitti. Kuka kertoisi alitajunnalle, ettei Tshekin jääkiekkomaajoukkue pelaa Liigaa tai Mestistä?

Haluan kiittää kaikkia pro gradu -prosessiini osallistuneita. Kiitos Karjalaisen Kulttuurin Edistämissäätiölle saamastani apurahasta, joka mahdollisti pro graduni materiaalihankinnat. Erityiskiitos PhD Sara Shatford Laynelle, joka ystävällisesti lähetti skannatun alkuperäisartikkelinsa erään artikkelitietokannan nostaessaan hintojaan Suomen yliopistokirjastojen saavuttamattomiin. Kiitos myös muille artikkelin etsinnässä avustaneille.

Lisäksi haluan kiittää seminaariryhmääni, joka vaikkakin työskenteli *viran* puolesta, ohjasi minua lähemmäksi totuuden henkeä ja uusia näkökulmia. Iso hali perheelleni niin Tampereella kuin Joensuussa. Ilman teitä tätä työtä ei olisi.

*Pallo on pyöreä.*

(Osittainen totuus)

Tampereella 1.2.2020

Anna Björn

# 1 JOHDANTO

Urheilun kannattajakulttuuri näkyy vahvasti suomalaisessa katukuvassa. Niin sanottu värin tunnustaminen vaikuttaa arkipukeutumiseen esimerkiksi pipo- ja takkivalintoina. Joukkueen tunnuksiin pukeutuminen ei rajoitu pelkästään junioriharastajiin, vaan muodostaa merkittävän markkinaosuuden myös aikuisten pukeutumisessa (Apostolopoulou & Papadimitriou 2018; Bishop 2001). Suomen miesten jalkapallomaajoukkue Huuhkajien menestys vaikutti kannattajatuotemyyntiin niin, että Englannin Valioliigassa kaudella 2019-2020 pelaava Norwich City perusti Helsinkiin pop up -myymälän. Molemmissa joukkueissa pelaavan Teemu Pukin nimeä kantavaa myymälää pidettiin menestyksenä.<sup>1</sup>

Urheilujoukkueiden tunnuksia on tutkittu osana joukkueiden brändiä ja markkinoinnin näkökulmasta (mm. Ahn et al. 2013; Apostolopoulou & Papadimitriou 2018). Tunnusten sisältämiä merkityksiä on tutkittu myös semiotiikan menetelmin, jolloin on pystytty käsittelemään tunnusten merkityssisältöjä (Michailidis et al. 2016). Lisäksi tunnustutkimusta on tehty myös tunnusten aiheuttamien negatiivisten mielleyhtymien johdosta (LaRocque et al. 2011).

Koska urheilujoukkueiden tunnuksset, eli puhekielessä logot, ovat läsnä arkipäiväisessä elämässä niin katukuvassa kuin mediassa, on perusteltua keskittää tutkimus itse tunnuksiin niitä ympäröivien ilmiöiden sijaan. Urheilujoukkueiden tunnuksset kiinnostavat myös urheilun seuraajia, sillä erityisesti jalkapallon tunnuksiin keskittyviä tietokirjoja on julkaistu myös suomeksi (ks. Jägerskiöld Nilsson et al. 2018; Lions & Myllymäki 2013).

Tässä tutkimuksessa analysoidaan suomalaisten katsojamääriltään suurimpien palloilulajien joukkueiden ensisijaisia tunnuksia. Tavoitteena on selvittää,

---

<sup>1</sup> <https://yle.fi/urheilu/3-11077480> Käytetty 17.1.2020

millaisia palloilujoukkueiden tunnukset ovat, minkälaisia maantieteellisiä viitteitä tunnuksissa esiintyy sekä, miten eri lajien ominaispiirteet esiintyvät tunnuksissa.

Tutkimuksen menetelmänä käytetään malliohjaavaa sisällönanalyysia, jonka avulla pystytään erittelemään ja analysoimaan tunnusten sisältämät motiivit eli merkitystä sisältävät elementit. Analyysin välineenä käytetään Sara Shatford Laynen ikonologiaan perustuvaa mallia vuodelta 1986. Mallin avulla voidaan eritellä tunnusten aihesisältöä keskittyen erityisesti tunnuksissa esiintyviin objekteihin, tapahtumiin, sijainteihin sekä ajan ilmaisuihin. Näistä erityisesti objektit sekä sijainnit ovat tutkimuksessa keskeisiä. Tutkimusaineiston ollessa kuvamuotoista on tarkoituksenmukaista käsitellä sitä kuvien sisällönkuvailuun tarkoitettulla menetelmällä.

Johdantoa seuraa kolme tutkimusaihetta taustoittavaa lukua. *Kuvat sisällönkuvailun kohteena* -luvussa käsitellään kuvien sisällönkuvailua informaatiotutkimuksen näkökulmasta, sekä esitellään Shatford Laynen malli, ja sen taustalla vaikuttava Erwin Panofskyn ikonologia. *Heraldiikka ja urheilujoukkueiden tunnukset* -luvussa tutustutaan heraldiikan perusperiaatteisiin sekä tunnuksiin niin vaakunoina kuin markkinoiden kohteena. Kolmannessa taustoittavassa *Tutkimuskatsaus*-luvussa perehdytään sisällönkuvailun tutkimuksen sovelluksiin ja urheilujoukkueiden tunnuksien tutkimuksiin.

Viides pääluku on *Tutkimuksen kulku*, jossa esitellään tutkimuksen asetelma ja tavoite, aineisto sekä tutkimusmenetelmät. Analyysiluku 6 jakautuu tunnusten muotoa ja kieltä käsittelevän alaluvun lisäksi Shatford Laynen mallia mukaileviin osioihin. Alaluvussa 6.2 analysoidaan olentoja ja objekteja, 6.3 tekoja, tapahtumia ja tunteita, 6.4 sijainteja ja paikkoja sekä 6.5 ajan ilmaisuja. Tätä seuraa yhteenveto, johtopäätökset sekä tutkimuksen rajoitukset ja jatkotutkimusmahdollisuudet. Lähteiden jälkeen tutkimuksessa on kolme liitetiedostoa, jossa ensimmäisessä esitellään palloilusarjoissa kaudella (2018–)2019 pelanneet joukkueet, toisessa aineiston muodostavat tunnukset sekä kolmannessa kuvalähteet.

## 2 KUVAT SISÄLLÖNKUVAILUN KOHTEENA

Perinteiset sisällönkuvailun ja kuvailun menetelmät on tarkoitettu lähinnä teksti-muotoiselle aineistolle kuten kirjoille. Kuvien kuvailuun onkin haettu taustameto-deita taidehistoriasta, jossa kuva-aineiston käsittely on keskeisessä roolissa (Sa-havirta & Sormunen 2001). Kuvailun tarkoituksena on kertoa kontrolloidusti, mikä kyseisen teoksen sisältö on. Niin taidekuvan kuin dokumentaristisen uutiskuvan tapauksessa sisällön selittäminen ei ole kuitenkaan hyvin yksinkertaista. Toiset kuvat kuten esittävä taide ja valokuvat ovat konkreettisempia, kun taas joidenkin teosten sisältö on hyvin subjektiivinen tai muodostuu siveltimenvedoista. (Saha-virta & Sormunen 2001.)

Kuvan abstraktiuden taso voi siis olla suuri, jolloin voi olla vaikea kuvailla sitä, minkä ihmissilmä näkee selvästi. Oman vaikeutensa tähän tuo kulttuurinen ker-rostuma, jonka perusteella katsoja tunnistaa aalloista nousevan Venuksen pas-tissin, vaikka itse teoksessa viite ei olisi selkeä. (Sahavirta & Sormunen 2001.) Keskeisin taidehistorian osa-alue, joka on lainattu sisällönkuvailuun, on Erwin Pa-nofskyn kolmitasoinen teoria kuvataiteiden merkityksistä (Sahavirta & Sormunen 2001).

Luvussa 2.1 käsitellään kuvien sisällönkuvailua informaatiotutkimuksen näkökul-masta: luvussa 2.1.1 käsitellään kuvien informaatioluokittelu 2.1.2 sisällönkuvai-lun määritteitä ja 2.1.3 sisällönkuvailun dokumenttikieliä. Alaluvussa 2.2 esitel-lään Erwin Panofskyn ikonologinen malli sekä alaluvussa 2.3. tähän pohjaava Sara Shatfordin malli kuva-aineiston sisällönkuvailuun.

### 2.1 Kuvien sisällönkuvailu

Kuvien ja kirjallisen aineiston tiedonvälitys eroaa toisistaan keskeisesti. Kirjallinen aineisto välittää informaatiota sovitun kirjainsymbolijärjestelmän avulla, kun kuvat taas esittämällä ja kuvaamalla erilaisia objekteja. Tekstin ja kuvan informaation-välitys eroavat toisistaan ja siksi niitä käytetään usein rinnakkain. (Shatford Layne 1994). Tutkimuksessa käytetään kaavioita ja kuvaajia selventämään tietoa, ja esimerkiksi kuvan ja kirjoituksen yhdistävä sarjakuva on kokonaan oma

kirjallisuuden muotonsa. Kuvan ja kirjallisen aineiston sisällönkuvailu on pitkälti samanlaista sisältäen kuitenkin kuvan erityispiirteet. (Shatford Layne 1994.)

Kuvien sisällönkuvailussa on ongelmana, että ammattilaiset näkevät kuvat eri tavalla kuin käyttäjät. Tällöin sisällönkuvailuun käytetään erilaisia termejä, kuin käyttäjä siitä käyttäisi. Tämä vaikeuttaa hakuprosessia. (Lee & Neal 2010.) Käyttäjät eivät myöskään ole perehtyneet dokumentaatiokieleen, jota sisällönkuvailussa mahdollisesti käytetään. Verkon kuvapalveluissa kuvailu on kuitenkin tehty yleensä luonnollisella kielellä. (Lee & Neal 2010.)

Sisällönkuvailu on myös erittäin subjektiivista ja ammattilaisetkin päätyvät erilaisiin lopputuloksiin (Baxter & Anderson 1995). Sama sisällönkuvailija saattaa ajan saatossa kuvailla samankaltaista aineistoa hyvin erilaisilla tavoilla. Samoin organisaatioiden sisällä on suuria eroavaisuuksia (Baxter & Anderson 1995). Toisaalta hyvän sisällönkuvailijan tulisi tuntea kohderyhmänsä ja kuvailla sen mukaisesti.

### **2.1.1 Kuvien informaatioluokittelu**

Kuvien sisältämä informaatio on eritasoista ja niiden sisältämä informaatio voidaan jakaa useaan eri kategoriaan. Burford, Briggs ja Eakins (2003) esittävät, että kategorioita on yhdeksän:

1. primitiiviset havainnot (*perceptual primitives*)
2. geometriset esihavainnot (*geometric primitives*)
3. visuaaliset laajennukset (*visual extensions*)
4. semanttiset yksiköt (*semantic units*)
5. kontekstuaalinen abstrahointi (*contextual abstraction*)
6. kulttuurillinen abstrahointi (*cultural abstraction*)
7. tekninen abstrahointi (*technical abstraction*)
8. emotionaalinen abstrahointi (*emotional abstraction*)



## 9. metatieto.

Alimmalla eli primitiivisten havaintojen tasolla kuvista huomataan luminanssin, eli valon, määrä ja kontrasti sekä värien sävyt, intensiteetti ja värikylläisyys. Nämä ominaisuudet havaitaan verkkokalvolla olevilla tappi- ja sauvasoluilla. Primitiiviset havainnot eivät ole tiedostettuja, vaan ne tapahtuvat automaattisesti. Siksi tason antamaa informaatiota ei voi erikseen raportoida. (Burford, Briggs & Eakins 2003.)

Geometristen esihavaintojen tasolla havainnoidaan kuvan sisältämiä muotoja ja niiden rajoja. Kuvat nähdään niiden sisältämien geometristen muotojen suhteena. Tämä taso sisältää merkityksellistä tietoa kuvan muodoista, mutta ei vielä itse teoksen kokonaisuudesta. (Burford, Briggs & Eakins 2003.) Ensimmäinen taso, joka sisältää muutakin kuin visuaalista informaatiota on visuaalisten laajennusten taso. Tähän tasoon kuuluvat visuaaliset ominaisuudet, joka eivät sisällä semanttista merkitystä. Tällaista informaatiota ovat kuvan syvyys, siinä esiintyvä liike, jota kuvaa ääriviivojen hämärtyminen, sekä muoto, joka on näkyvissä varjoina sekä pintojen ääriviivoina. Näillä ominaisuuksilla voi joskus olla myös semanttisia merkityksiä, mutta yleensä näin ei ole. (Burford, Briggs & Eakins 2003.)

Semanttisella yksiköllä on merkitys, joka on laajempi kuin sen kuvassa näkyvä visualisointi. Tällä tasolla muodoista havaitaan objekteja tai tapahtumia ja nimeää ne. Siis muotojen huomataan esittävän vaikkapa pöytiä, tuoleja ja autoja. Nämä objektit koostuvat kuvasta riippuen hyvin vaihtelevista muodoista, mutta ihminen tunnistaa niiden semanttisen merkityksen. (Burford, Briggs & Eakins 2003.)

Kontekstuaalinen abstrahointi sisältää visuaalisten ominaisuuksien ulkopuolisia *universaaleja* tietoja kuten mikä vuorokaudenaika tai sää kuvassa on. Kontekstuaalisen ja kulttuurillisen abstrahoinnin ero on häilyvä riippuen siitä, mikä tieto on lopulta universaalia ja mikä sidonnaista kulttuuriin. Yleisesti kulttuurillisen abstrahoinnin taso sisältää kulttuurisidonnaista, mutta kuitenkin yleisellä tasolla olevaa tietoa. Tällaista on jalkapallon pelaamisen ja joulunvieton tunnistaminen palloa potkivista henkilöistä tai joulukuusesta. (Burford, Briggs & Eakins 2003.)

Toki jokainen kuvan tulkinnan taso on laajemmassa merkityksessä kulttuurillinen, mutta on hedelmällisempää nimetä jokainen taso tarkemmin (Burford, Briggs & Eakins 2003).

Tekninen abstrahointi vaatii ammattilaisen teknistä tietämystä. Röntgenkuvia tulkitakseen tulee olla röntgenhoitaja tai lääkäri, ja taideteoksia voi tulkita eri näkökulmista taidehistoriallisen tietämyksen avulla (Burford, Briggs & Eakins 2003). Emotionaalisen abstrahoinnin sisältö on haasteellinen määritellä, sillä se on yleensä subjektiivista. Toki esimerkiksi hymiön emotionaalinen tulkinta on universaalisti ilo, mutta monimutkaisemmissa kuvissa emotionaalinen abstrahointi on haasteellisempaa. Kuva, joka esittää mestaruuspokaalin nostoa, voi herättää katsojassaan onnen, nostalgian ja pettymyksen tunteita riippuen katsojan suhteesta kuvaan. Osa tulkinnoista on toki ennakoitavissa kulttuurisen tason pohjalta. (Burford, Briggs & Eakins 2003.) Metatiedot viittaavat tässä tapauksessa erityisesti kuvan visuaalisen esityksen ulkopuolisiin tietoihin kuten taiteilijaan tai kuvaajaan, kuvan tekniisiin tietoihin kuten kuvakokoon sekä tekijänoikeudellisiin seikkoihin (Burford, Briggs & Eakins 2003).

Sisällönkuvailun kannalta olennaisia osa-alueita on lähes jokaisessa kategoriassa. Primitiivisistä havainnoista kuvailutietoina voi käyttää kuvan väritystä ja kertoa kuvan olevan keltainen. Geometristen havaintojen kategoriasta ei todennäköisesti saada sisällönkuvailun kannalta merkittävää tietoa. Samoin visuaaliset laajennukset muodostanevat kuvailutietoa vain silloin, kun niillä on semanttinen merkitys. Tätä kuvailua voi tehdä niin kontrolloidulla kuin luonnollisella kielellä.

Semanttiset yksiköt sisältävät tärkeää tietoa, sillä niiden avulla voidaan kuvailla kuvan sisältämiä objekteja ja kuvan aihetta. Myös kontekstuaalisella abstrahoinnilla on merkitystä, sillä se kertoo paljon kuvan aiheesta. New York sumussa on oleellisesti erilainen New Yorkista päivänpaisteessa (Burford, Briggs & Eakins 2003). Kulttuurinen abstrahointi kertoo oleellista tietoa siitä, mitä teos kuvaa. Pelkkien semanttisten yksiköiden antama tieto jää usein puutteelliseksi, jos kuvaillaan ainoastaan kuvan sisältö, eikä mitä se esittää. Tekninen kategoria on oleellinen eritysalojen tiedontarpeiden kannalta.

Kulttuurillisen ja teknillisen tason erottamisella on merkitystä sisällönkuvailun kannalta, sillä sama kuva saattaa sisältää niin yleistietoa kuin kuvauksen jostain hyvin spesifistä ilmiöstä. Lisäksi kulttuurillinen tietämys muuttuu ajan kuluessa ja esimerkiksi vanhat työkalut alkavat vaatia teknistä tietämystä. (Burford, Briggs & Eakins 2003.) Tämän takia olisi keskeistä kuvailla molemmat, ellei ole kyseessä rajatulle kohderyhmälle tarkoitettu erityiskokoelma. Emotionaalisten tietojen sisällönkuvailu on haastavaa niiden subjektiivisen luonteen takia. Niiden mukaanotto sisällönkuvailuun onnistuu osittain (vrt. Suominen, Saarti & Tuomi 2009, 138-139). Kuvan ulkopuolisten ominaisuuksien metatietojen merkitys sisällönkuvailulle on kiistämätön.

Burford, Briggs ja Eakins (2003) yhdistävät kategoriansa myös Panofskyn kolmi-vaiheiseen ikonologiseen malliin (1962). Semanttiset yksiköt vertautuvat esi-ikonografiseen tasoon, jossa kuvan objektit tunnistetaan. Ikonografinen taso on lähimpänä teknistä abstrahointia, jossa kuvan tarkasteluun tarvitaan ammattitaitoa, jota Panofskyn ikonografiassa on taidehistoriallinen tuntemus. (Burford, Briggs & Eakins 2003). Toisaalta ikonografiseen tasoon kuuluu myös kulttuurinen osa-alue, joka Burfordin, Briggsin ja Eakinsin (2003) esityksessä on kuitenkin yleisluontoista, ei oppinutta, kulttuurin tuntemusta. Panofskyn ikonologinen taso sisältyy emotionaaliseen abstrahointiin. (Burford, Briggs & Eakins 2003.)

### **2.1.2 Sisällönkuvailun määritteet**

Sisällönkuvailun tulisi tehdä kuva saavutettavaksi sen määritteiden avulla, sekä yhdistää se muiden samankaltaisten kuvien kanssa. Kuviiin liittyviä määritetyyppejä on neljä: bibliografiset määritteet, aiheääritteet, ilmentävät määritteet sekä suhdemääritteet. (Shatford Layne 1994.)

*Bibliografiset määritteet* eivät eroa huomattavasti julkaisujen bibliografisista tiedoista. Ne sisältävät tiedon kuvan tekijästä tai ottajasta, teoksen tekopaikasta, sekä sen nimestä. Julkaisuista poiketen myös teoksen omistushistoria ja mahdollinen hinta kirjataan. (Shatford Layne 1994.) Tämä perustuu siihen, että samoin kuin asiakirjoja, teoksia on usein vain yksi.

*Aihemääritteiden* kirjaaminen on sisällönkuvailun keskeisin osa-alue. Aiheen sisällönkuvailu tehdään monitasoisesti. Ensinnäkin, se mikä on kuvan aihe (*ofness*), ja mitä kuva esittää (*aboutness*), saattavat erota ja molemmat näistä tulee kuvata: teos, jossa on itkevä nainen, esittää surua. Kuvan aihe on usein konkreettinen ja objektiivinen eli helposti kuvailtavissa. Vastaavasti se, mitä kuva esittää, on abstraktimpaa ja siten subjektiivisempaa. (Shatford Layne 1994.) Aihemääritteiden kirjaaminen voidaan tehdä Shatfordin mallin (1986) pohjalta.

Kuva on myös samanaikaisesti yleisluontoinen sekä spesifi. Hakija saattaa haluta kuvan jostain tietystä sillasta, kun taas toiselle riittää mikä tahansa silta. Siksi sisällönkuvailun on vastattava molempiin sisältäen niin yleisluontoisia kuin tarkkoja tietoja. (Shatford Layne 1994.) Samaa valokuvaa voidaan käyttää niin arkkitehtuurin tutkimukseen kuin kansanterveydellisiin analyyseihin (Baxter & Anderson 1995). Kuvan aihemääritteet voidaan jakaa vielä neljään osa-alueeseen, joita ovat *aika*, *tila*, *tapahtumat* sekä *objektit*, jotka sisältävät niin olennot kuin tavarat ja asiat. Nämä kaikki voivat joko olla kuvan aiheena tai kuva voi esittää näitä. (Shatford Layne 1994.) Kuva, jonka aiheena on joulukuusi, esittää todennäköisesti ajan määrettä jouluku.

*Ilmentävät määritteet* kertovat kuvan muodosta: kuvailtava teos voi olla maalaus tai valokuva maalauksesta. Tällä tiedolla on sisällönkuvailun kannalta merkitystä. *Suhdemääritteet* ilmaisevat kuvan suhdetta toisiin teoksiin. Kuva voi olla luonnos tai toinen versio teoksesta, tai esittää jonkun kirjallisen teoksen kohdetta. Suhdemääritteiden tulee siis kertoa sisarteoksista ja kyseisen kuvan suhteesta niihin. (Shatford Layne 1994).

### **2.1.3 Sisällönkuvailun dokumentaatiokielet**

Kuvien sisällönkuvailua voi tehdä muun muassa asiasanastoperusteisilla luokittelujärjestelmillä (Baxter & Anderson 1995). Kehittelyssä on myös ollut erilaisia visuaalisia tesauroksia, keinotekoisia kuvien kuvailukieliä sekä sisältöpohjaisen indeksoinnin menetelmiä. Nämä kuitenkin soveltuvat lähinnä pieniin rajattuihin kokoelmiin. (Baxter & Anderson 1995.)

Suomessa museoalalla, jossa aineistona on esineiden lisäksi myös paljon kuva-ainestoa, on omat asiansanastonsa, joiden pohjalta on kehitelty museoalan ja taideollisuusalan ontologia MAO/TAO<sup>2</sup>. Taiteen kuvailun tarpeisiin on kuitenkin myös kehitelty oma luokitusjärjestelmä *Iconclass* (Baxter & Anderson 1995).

Iconclass (yhdistelmä sanoista ikonografia ja luokitus eli *classification*) on kymmenluokitusjärjestelmä, joka sisältää noin 28 000 termiä. Jokaisella termillä on oma koodinsa, joka perustuu hierarkkiseen kymmenluokitusjärjestelmään. Esimerkiksi koodi 92C4 tarkoittaa Afroditea sekä Venusta. Sisällönkuvailu voidaan tehdä tätä kansainvälistä luokitusta käyttämällä. Iconclassin kymmenen pääluokkaa ovat:

- 0 · Abstrakti, ei-esittävä taide
- 1 · Uskonto ja taikuus
- 2 · Luonto
- 3 · Ihmisyys, ihmiset
- 4 · Yhteisöt, sivilisaatio, kulttuuri
- 5 · Abstraktit ideat ja konsepti
- 6 · Historia
- 7 · Raamattu
- 8 · Kirjallisuus
- 9 · Antiikin mytologia ja historia<sup>3</sup>

Kuitenkin kuten pääluokista on nähtävissä, Iconclass toimii parhaiten symbolistisen esittävän taiteen kuvailemiseen. Luokitus painottaa uskonnollista ja

---

<sup>2</sup> <https://finto.fi/maotao/fi/> Käytetty 2.4.2019

<sup>3</sup> <http://www.iconclass.nl/home> Käytetty 31.3.2019

<http://www.iconclass.nl/contents-of-iconclass> Käytetty 31.3.2019

historiallista aineistoa ja siksi sitä on vaikeampi soveltaa esimerkiksi tavaroiden luokitteluun (Baxter & Anderson 1995). Lisäksi luokitusjärjestelmä on äärimmäisen eurosentrinen keskittyen länsimaiseen taidehistorian termistöön ja kristinuskoon (Baxter & Anderson 1995). Iconclass kuitenkin sisältyy Finto-palveluun ja se on vapaasti ladattavissa<sup>4</sup>.

## 2.2 Erwin Panofskyn ikonologinen malli

Erwin Panofsky on kehittänyt taidekuvan sisällön tulkintaan tarkoitetun *ikonologisen mallin*. Ikonologia pohjautuu *ikonografiaan*, joka on taidehistorian suuntaus. Ikonografia keskittyy teosten sisältöön tai aiheeseen muodon sijaan. (Panofsky 1962, 3<sup>5</sup>.) Ikonologia taas on tulkinnan metodi, joka perustuu synteesiin, eikä analyysiin kuten ikonografia (Panofsky 1970, 58). Panofskysta ikonologia on ikonografian kehittynyt muoto, jossa siirrytään kuvailun tasosta tulkinnan tasoon. Ero on semanttinen; etnografia on kansojen *kuvausta* ja etnologia on *kansatiedettä*. (Panofsky 1970, 58.)

Panofskyn ikonologinen malli on kolmivaiheinen ja sen tasot ovat:

1. primaarinen tai luonnollinen taso eli *esi-ikonografia*
2. sekundaari tai konventionaalinen taso eli *ikonografia*, sekä
3. sisäisen merkityksen ja kontekstin taso eli *ikonologia* (Panofsky 1970, 54-55.)

Primaarilla tasolla suoritetaan teoksen esi-ikonografinen tulkinta. Tällä tasolla teoksesta tunnistetaan kuvassa olevat objektit. Näitä ovat esimerkiksi eläimet, rakennukset sekä ihmiset ja heidän asentonsa. (Panofsky 1962, 5.) Seuraavalla eli sekundaarilla tasolla luonnollisen tason objekteista tehdään tulkintoja tunnistamalla objektien suhteita toisiinsa (Panofsky 1962, 6). Siis naishahmo, joka on

---

<sup>4</sup> <https://finto.fi/ic/fi/> Käytetty 31.3.2019

<sup>5</sup> Malli on esitelty alunperin vuonna 1939, mutta päivitetty teoksen uusintapainokseen 1962 sekä teokseen *Meaning of the Visual Arts* (1970). Mallissa on hieman eroja teosten välillä: ikonologista tasoa kutsutaan *ikonografiseksi synteetiksi* vuoden 1962 teoksessa.

nousemassa merestä simpukankuorella, on Venus (tai Afrodite) ja lohikäärmettä vastaan taisteleva mies on Pyhä Yrjö. Ikonografisen tulkinnan ongelma on se, että oikeana pidettyä tulkintaa ei voi tehdä kuulumatta samaan kulttuuripiiriin tai tuntematta sen ilmaisun tapoja (Panofsky 1970, 61). Esi-ikonografisen tulkinnan tekeminen on mahdotonta, jollei kykene tunnistamaan kuvan objekteja käytännön elämän kautta. Samoin on ikonografisen tulkinnan tekeminen, jollei kulttuurillinen tietämys ole riittävä. (Panofsky 1970, 62.)

Kolmannen tason ikonologinen tulkinta tehdään alempien tasojen ikonografisen tulkinnan pohjalta. Tällä tasolla tulkitaan teoksen symbolista sisältöä eli sen merkityksiä historiallisessa ja kulttuurisessa kontekstissa. Kyseessä on synteesi, jossa yhdistetään oikein tehtyjen aiempien tasojen analyysi kulttuurilliseen tietämykseen, tavoitteena löytää teoksen *symboliset arvot*. (Panofsky 1962, 8.) Ne koostuvat yleensä yleisen taidehistorian tietämyksestä: Jeesusta voidaan kuvata niin ilmestyksenä kuin ”fyysisesti” läsnä olevana. Eron tietää vain tuntiessaan kristillisen taiteen ilmaisun tapoja (Panofsky 1970, 59).

Panofsky kehitti kolmivaiheisen ikonologisen mallinsa erityisesti renessanssi- ja kirkkotaiteen tulkintaan. Ne ovat vahvasti symbolistista ja siten pelkkien teoksessa esiintyvien osioiden tunnistaminen ei riitä teoksen tulkintaan. Ikonologinen malli soveltuu kuitenkin muidenkin kuvien analyysin taustaksi (Shatford 1986).

Panofskyn mallia on kritisoitu liian suuresta riippuvuudesta kulttuurin tuntemiseen. Esi-ikonografista ja ikonografista tasoa ei voida suorittaa puhtaalta pöydältä, sillä mallin käyttäjä näkee koko ajan teoksen kokonaisuuden. Tällöin ikonologinen taso vaikuttaa automaattisesti teoksen esittämien asioiden tunnistamiseen. (Sahavirta & Sormunen 2001.) Toisaalta Panofsky korostaa, että tulkinta ei saa perustua pelkästään intuition, vaan sen tulee pohjata teoksen suhteeseen toisiin teoksiin ja niitä ympäröivään kulttuuriin (Panofsky 1970, 65). Hän siis pitää kontekstiriippuvuutta kolmivaiheisen ikonologisen mallin vahvuutena.

Mallin käyttöä on informaatiotutkimuksessa kritisoitu väärinkäytöstä ja virheellisistä tulkinnoista. Soveltuakseen eri tarkoituksiin malliin on lisätty uusia kerroksia. Tutkijat ovat pitäneet keskeisenä kuvan eri tasojen erottelun, eivätkä sen

tarkastelemisen kokonaisuutena. Lisäksi on mietitty mallien tarpeettomuutta automaattisen sisällönkuvailun kehityttyä. (Dam Christensen 2017.)

## 2.3 Sara Shatfordin malli

Sara Shatford (Layne) on kehittänyt kuvien luokittelumallin, joka pohjautuu Panofskyn kolmivaiheiseen ikonologiseen malliin. Shatfordin mallissa keskeistä on se, mikä on kuvan aihe (*ofness*) ja mitä se esittää (*aboutness*). Aihe voidaan jakaa kahteen tasoon, spesifiin (*specific of*) ja yleisluontoiseen (*generic of*), jossa spesifi aihe vertautuu Panofskyn ikonografiseen tasoon ja geneerinen aihe esi-ikonografiseen tasoon. (Shatford 1986). Yleisluontoinen aihe on siis esimerkiksi silta, kun taas spesifi aihe Golden Gate -silta Yhdysvalloissa. *Aboutness* eli mitä kuva esittää, toimii Panofskyn mallin jokaisella tasolla. Esi-ikonografisella tasolla esittävyydellä määritellään kuvan tunnelma ja ikonografisella tasolla tunnistetaan kuvassa esiintyvät myyttiset olennot. Ikonologinen taso taas perustuu kuvan esityksen tulkintaan. (Shatford 1986.)

Shatfordin luokitusmallissa kuva analysoidaan vastaamalla neljään kysymyseen: *kuka*, *mitä*, *milloin* ja *missä*. Kysymykset jaetaan vielä spesifiin aiheeseen, yleisluontoiseen aiheeseen sekä esittävyys. Jokainen kuva ei sisällä kaikkia mallin osioita, vaan kuva luokitellaan ainoastaan niillä osioilla, joka ovat olennaisia. (Shatford 1986.) On myös otettava huomioon, mitä mallilla luokitellaan eli käsitelläänkö alkuperäistä teosta vaiko siitä otettua valokuvaa tai uutta versiota. Tämä vaikuttaa kuvan aiheen kirjaamiseen (Shatford 1986.) Taulukossa 1 esitellään Shatfordin mallin kysymykset ja kategoriat.

*Kuka*-kysymyksen kohdalla vastataan keitä tai mitä kuvassa esiintyy sekä symbolisoivatko tai ovatko ne manifestaatio jostakin eli mitä he tai ne ilmentävät. Kuvassa voi olla spesifisti musta koira, joka on yleisluontoisesti koiraeläin ja symboloi kuolemaa. *Mitä*-tasolla vastataan mitä kuvan henkilöt tai asiat tekevät, mikä on niiden tila sekä mitä tunteita nämä teot tai tila välittävät ja mitä abstraktia teot ja tila symboloivat. Ensimmäiset kaksi kysymystä koskevat teoksen aihetta ja jälkimmäiset sen esitystä. Kyseessä voi olla tietty jalkapallo-ottelu vuodelta 2010, joka on yleisluontoisesti jalkapallo-ottelu. Kuvan esitystä koskevien kysymysten



vastaus riippuu paljon siitä, millainen kuva on kyseessä. Kuvassa, joka esittää siltaa, ei välttämättä laisinkaan ole tunteiden välitystä tai abstraktia symbolointia. Toisaalta kuolemankuvauksessa aiheena voi olla kuolema ja esityksenä suru. (Shatford 1986.)

*Missä*-kysymys koskee kuvan sijaintia tilassa maantieteellisellä, avaruudellisella ja arkkitehtuurisella tasolla. Näitä paikkoja voivat aiheitasolla olla vaikkapa puutarhat, rakennukset, maisemat ja planeetat. Esittävällä tasolla tulkitaan, ovatko kuvassa esiintyvät paikat jonkin symbolisen paikan esityksiä. Tällaisia voivat olla Paratiisi ja Olympos-vuori. Lisäksi historiallisissa kuvissa paikka voi olla kuvattuna hyvin yleisellä tasolla, mutta sillä on tarkoitettu symbolista Jerusalemiä. Tämä voi luoda haasteita kuvan luokittelulle. (Shatford 1986.)

*Milloin*-kysymys on hieman poikkeava jaottelussaan spesifin ja yleisluontoisen välillä. Spesifi keskittyy lineaariseen aikaan kuten päivämääriin ja ajanjaksoihin ja yleisluontoinen sykliseen aikaan eli vuodenkiertoon ja vuorokaudenaikoihin. Lisäksi milloin-kysymys liittyy harvemmin kuvan esittävyYTEEN. Yleisiä poikkeuksia kuitenkin ovat vuoden- ja vuorokaudenaikojen kuvaukset, joilla on symbolinen merkitys kuten aamun symboloimissa toivoa. (Shatford 1986.)

|  | <b>Spesifi<br/>(specific of)</b>                          | <b>Yleisluontoinen<br/>(generic of)</b>                 | <b>(Symbolinen) esittävyys<br/>(aboutness)</b>  |
|--|---|---|---|
| <b>Kuka?</b><br>eloton ja elollinen<br>konkreettiset objektit<br>ja olennot  | Yksilöllisesti nimetyt<br>henkilöt, eläimet,<br>asiat...  | Tyypit ja lajit ihmiset,<br>eläimet, asiat              | Myyttiset olennot (yleisluontoiset<br>ja spesifit) abstraktit objektien tai<br>olentojen manifestaatiot tai sym-<br>bolisoinnit |
| <b>Mitä?</b> objektit teke-<br>vät?<br>(teot, tapahtumat,<br>tunteet)  | Yksilöllisesti nimetyt<br>tapahtumat                      | Tapahtumat, olosuh-<br>teet                             | Tunteet<br>tekojen ja tapahtumien abstraktit<br>manifestaatiot  |
| <b>Missä?</b><br>tapahtumapaikka, si-<br>jainti, paikka; maan-<br>tieteellinen, avaruu-<br>dellinen, arkkitehtuu-<br>rinen | Yksilöllisesti nimetyt<br>maantieteelliset si-<br>jainnit | Paikat: maantieteelli-<br>set tai arkkitehtuuri-<br>set | Symbolisoidut paikat (yleisluon-<br>toiset ja spesifit)<br>tapahtumapaikkojen abstraktit<br>manifestaatiot                      |
| <b>Milloin?</b><br>aika; lineaarinen tai<br>syklinen   | Lineaarinen aika;<br>päivämäärät ja ajan-<br>jaksot       | Syklinen aika; vuo-<br>denajat, vuorokau-<br>denajat    | Ajan ja tunteiden symbolisoinnit<br>tai manifestaatiot  |

Taulukko 1. Shatfordin luokittelun mukaileva käännös

### 3 HERALDIKKA JA URHEILUJOUKKUEIDEN TUNNUKSET

Heraldiikka ja heraldinen muotoilu ovat läsnä myös nykyaikaisen ihmisen elämässä. Kaupunginvaakunat, Kalevala Korun *Suomen Naarasleijona -riipus*<sup>6</sup> ja eräiden yritysten visuaalinen ilme ovat esimerkkejä päivittäisen elämän heraldisesta muotoilusta. Vaakunat ovat symboleita, jotka sisältävät vahvoja merkityksiä.

Urheilun seuraaminen yhdistää ihmisiä ja ei ole sattumaa, että Suomen jääkiekkomaajoukkue pelaa *Leijona*-tunnuksen alaisuudessa. Suomen jalkapallomaajoukkue *Huuhkajat* on saanut nimensä hauskaasta sattumasta<sup>7</sup> ja heidän visuaalinen tunnuksensa pohjautuu vastaavasti Suomen lippuun. Urheiluun liittyy paljon symboliikkaa ja tarinallistamista. Osissa urheilulajeissa joukkueen tunnus sijoitetaan paidassa sydämen päälle, joka sekin sisältää omat merkityksensä. Alaluvussa 3.1 käsitellään heraldiikan taustoja ja sääntöjä. Alaluku 3.2 keskittyy urheilujoukkueiden tunnuksiin, jota käsitellään niin eräänlaisina vaakunoina kuin taloudellisesta näkökulmasta.

#### 3.1 Heraldikka

Heraldiikka on laajamerkityksellinen sana, joka tarkoittaa niin vaakunamaisten merkkien ja tunnusten käyttöä, sekä vaakunatiedettä ja -taidetta (Heraldiikan suomenkielinen glossaari). Heraldikan keskiössä on vaakunakilpi ja sen sisältö, vaikkakin heraldisia muotoja on alkujaan esiintynyt niin lipuissa kuin peitsien päissä (Woodcock & Robinson 1988, 50).

Heraldiikka alkoi saada jalansijaa 1100-luvulla, jolloin heraldiset muodot yleistyivät Englannissa, Ranskassa, Saksassa, Espanjassa ja Italiassa (Woodcock &

---

<sup>6</sup> <https://www.kalevalakoru.fi/fi/naarasleijona-hela> Käytetty 13.11.2019

<sup>7</sup> <https://www.is.fi/huuhkajat/art-2000005242477.html> Käytetty 31.10.2019

Robinson 1988, 1). Yleinen käsitys on, että heraldiikka yleistyi, kun sodankäynnissä käytetyt panssaroinnit vaikeuttivat sotilaiden tunnistamista kypärien peittäessä kasvot. Tällöin vaakunan käyttö olisi mahdollistanut sotajoukoille heidän johtajansa tunnistamisen ja seuraamisen. (Woodcock & Robinson 1988, 2.)

Vaakunakilpi on toisaalta hyvin epäkäytännöllinen väline tunnistamiseen sotataniereella. Kilpi on kaksiulotteinen eli sen tietoa sisältävää puoli näkyy vain harvoista kulmista. Lisäksi kilvet vaurioituvat helposti niin vastapuolen iskuista kuin mudasta ja verestä. Tämän, sekä vanhojen kilpien sisällön, myötä on todennäköistä, että heraldiset muodot eivät kehittyneet niinkään sodankäynnin tarpeeseen, vaan yksilöimään sotilaat heidän omasta halustaan. (Woodcock & Robinson 1988, 3).

Heraldiikka on sotilastaustansa lisäksi saattanut kehittyä myös hallinnon käytössä olleista henkilökohtaisista sinettimerkeistä, joista on peräisin heraldinen lilja *fleur de lis*, joka on yksi Ranskan symboleista (Woodcock & Robinson 1988, 5). Moncreiffe ja Pottinger (1953) yhdistävät heraldiikan syntymisen etymologiaan: *coat of arms* (vaakuna) olisi ollut alun perin *takki*, josta kuviointi olisi siirtynyt kilpeen ja vapaa-ajan asuihin.

Heraldiikka keskittyy erityisesti vaakunoihin, jotka yleensä esitetään kilvellä. Heraldikan kannalta on huomattava, ettei kilven muodolla tai sisällön tyylillä ole merkitystä. (Woodcock & Robinson 1988, 50.) Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että niin *perinteisesti* tyylitelty<sup>8</sup> kuin legopälikoista koottu muoto, ovat molemmat vaakunoita. Lisäksi heraldisten kuvioden käyttö on sallittu niin kankaissa, astioissa, napeissa ja neppareissa kuin vaatteissakin (Moncreiffe & Pottinger 1953).

---

<sup>8</sup> Tällaisia ovat esimerkiksi Suomessa käytetyt kuntien vaakunat kuten Joensuun kaupungin vaakuna. Ks. <http://static.pohjoiskarjala.net/jns/ilmastotori/www.joensuu.fi/vaakunat-ja-logot.html> Käytetty 15.10.2019

Heraldisessa muotoilussa on kuitenkin sääntöjä, jotka määrittelevät värienkäyttöä sekä vaakunan sisältöä. Erityisesti värienkäytön säännöt ovat tiukat, vaikkei näistäkään säännöistä ole yhteisymmärrystä. (Woodcock & Robinson 1988, 52.) Lisäksi aina löytyy poikkeuksia, sillä heraldiikan sääntöjen tulkinta ja valvonta on monesti toissijaista.

Heraldiikka kehittyi alun perin yleiseurooppalaisena, mutta ajan kuluessa heraldiset kulttuurit alkoivat eriytyä toisistaan. Esimerkiksi englantilainen heraldiikka eroaa saksankielisen alueen ja Pohjoismaiden perinteistä. (Woodcock & Robinson 1988, 14.) Heraldisen perinteen eroavaisuuksien takia on perusteltua perehtyä juuri Suomen käytäntöihin ja heraldisiin sääntöihin.

Suomen heraldisia vaikuttajia ovat Kansallisarkiston *Heraldinen lautakunta* sekä *Suomen Heraldinen Seura*. Kansallisarkiston Heraldisen lautakunnan tehtävänä on valvoa niin Suomen valtion kuin kuntien ja seurakuntien heraldisten tunnusten käyttöä sekä antaa lausuntoja vaakunoista, sineteistä ja lipuista. Tämän lisäksi Heraldinen lautakunta antaa neuvontaa viranomaisille ja kansalaisille. Suomen Heraldisen Seuran tavoitteena on *vaalia vaakunatiedettä* sekä edistää heraldista tutkimusta ja tietoisuutta.<sup>9</sup>

Heraldiikassa olennaisin käsite on vaakuna. Kuitenkin, koska vaakunakilven muoto ja vaakunan tyyli ovat vapaita, keskeinen osa on *vaakunaselitys*. (Eriksson 1982, 14; Kara 1989, 8.) Vaakunaselityksen tarkoitus on sanallistaa vaakunan sisältö niin yksiselitteisesti, ettei tulkinnanvaraa jää jäljelle. Sanallinen selitys tukee vaakunan tulkintaa ja auttaa näkemään siitä oleellisen. Lisäksi vaakunaselityksen vaatiminen suunnittelijalta varmistaa sen, että se on pääpiirteissään heraldiikan sääntöjen mukainen. (Kara 1989, 8-9.)

---

<sup>9</sup> Heraldinen lautakunta: [https://www.arkisto.fi/fi/kansallisarkisto/tehtavat\\_organisaatio/heraldinen-lautakunta](https://www.arkisto.fi/fi/kansallisarkisto/tehtavat_organisaatio/heraldinen-lautakunta)

Suomen Heraldinen Seura: <http://www.heraldica.fi/fi/> Käytetty 15.10.2019

Vaakunaselitykset kirjoitetaan niin ytimekkäiksi kuin merkitystä menettämättä on mahdollista. Suomessa heraldiikan kieli noudattelee suurimmilta osin yleiskielen sääntöjä ja merkityksiä. (Kara 1989, 14-16.) Englannista poiketen eläinten asennotkin ilmaistaan yleiskielellä eikä *heraldiikan* kielellä (Mongreiffe & Pottinger 1953, 54). Suurin poikkeus on, että heraldinen vasen ja oikea ovat yleiskäytöstä päinvastaiset. Vaakunakilville tulee siis ajatella kantaja, jonka näkökulmasta kilpeä katsotaan. (Eriksson 1982, 14.)

Vaakunat on yleensä luotu edustamaan kantajaansa kuten sukua tai kaupunkia, ja tällöin vaakunaan valittavilla kuvioilla on symbolinen merkitys. Vaakunaselityksessä tätä symboliikkaa ei kuitenkaan kirjoiteta esiin, vaan tyydytään selittämään vaakunan sisältö heraldisen muotokielen mukaisesti. Kuitenkin, jos vaakunassa on sorsalintu, on perusteltua kertoa, mikä sorsa se on. (Kara 1989, 10-11.)

Heraldiikan ytimessä ovat värisäännöt, joiden noudattaminen on äärimmäisen suositeltavaa. Värisääntöjä rikkovat vaakunat ovat yleensä peräisin heraldiikan rappioajalta 1700-1800 -luvulta, jolloin säännöstelystä ja kohtuullisuudesta ei piitattu. (Eriksson 1982, 15.) Keskeisiä sääntöjä on viisi:

1. Heraldiset värit ovat punainen, sininen, musta, vihreä (ja purppura) sekä metallit kulta ja hopea<sup>10</sup>
2. Vaakunassa on aina oltava vähintään kaksi väriä, josta toisen on oltava metalli
3. Metallia ei saa asettaa metallin päälle, eikä väriä värille
4. Väri ei saa rajoittua väriin, eikä metalli metalliin, jollei raja ole lyhyt
5. Vaakunan on oltava täysin selkeä myös väripintoina (Kara 1989, 17 & Erikson 1982, 15-16.)

---

<sup>10</sup> Kulta ja hopea esitetään vaakunoissa joskus myös keltaisena ja valkoisena (Moncreiffe & Pottinger 1953).

Säännöistä 3. ja 5. on myös poikkeuksia, sillä esimerkiksi eläinten kielet ja kynnet tulee esittää toisella värillä, jotta ne erottuvat selkeästi. 5. sääntöä ei voida täysin noudattaa uudempien heraldisten kuvioiden kuten ihmisen kuvaamisessa, sillä ne ovat perinteisempiä kuvioita monimutkaisempia. (Eriksson 1982, 15-16.)

Vaakunoilla voidaan esittää mitä tahansa kuvioita, jos ne pystytään ilmaisemaan yksinkertaisesti ääriviivoilla tasokuviona. Yleisiä vaakunoiden aiheita ovat erilaiset luonnonaiheet kuten eläimet, kasvit ja mytologiset olennot sekä aseet ja työkalut. Useilla eläin- ja kasvilajeilla on heraldiikassa vakiintunut muotoilu, jota yleensä noudatetaan. Tällaisia ovat muun muassa leijona, kotka sekä heraldinen lilja. Tällöin poikkeava muoto tulee ilmoittaa vaakunaselityksessä (Eriksson 1982, 22.)

Vaakunoiden käyttö ei kuulu pelkästään aatelissuvuille, vaan kenellä tahansa yksityishenkilöllä tai yhteisöillä voi olla oma vaakunansa. Kunnat ovat perinteisesti käyttäneet heraldisia tunnuksiaan ulkoisessa tiedotuksessaan ja markkinoinnissaan. Osa kunnista on kuitenkin uudistanut visuaalisen ilmeensä ja teettänyt uudet ajan henkeen sopivat symbolit. Vaakunoiden etuna on se, että muoti ei vaikuta niihin, ja niiden värimaailma ja kuvasto on sovellettavissa kunnan muuhun visuaaliseen ilmeeseen. Vantaan kaupungin uusi ilme herätti yleistä keskustelua, jossa ihmeteltiin: *miksi piti luopua lohen pyrstöstä*<sup>11</sup>.

Erityisesti Englannissa heraldiikan ja tasa-arvon suhde on monimutkainen, sillä naimattomalla tyttärellä on kohteliaisuussyistä oikeus käyttää isänsä vaakunaa ja avioliiton jälkeen tämä vaakuna liitetään hänen aviomiehensä vaakunaan (Moncreiffe & Pottinger 1953, 16.) Toisaalta, jos isän suvussa ei ole vaakunaa,

---

<sup>11</sup> Kysymys esitettiin keskustelupalsta vauva.fi:lla, josta se päätyi Kalevauva.fi-yhtyeen Vantaasta kertovaan kappaleeseen. Lopulta Vantaan Sanomat esitti kysymyksen kahdelle kaupunginvaltuutetulle. <https://www.vantaansanomat.fi/artikkeli/695748-kalevauvafi-kysyy-tarkean-kysymyksen-nain-vastaa-vantaalainen-poliitikko> Käytetty 18.10.2019

sellainen voidaan luoda vaimon taustoja mukaillen<sup>12</sup>. Suomen Heraldisen Seuran vaakunarekisterissä on kuitenkin useita naisten vaakunoita, joita ei ole muotoiltu englantilaisia periaatteita käyttäen<sup>13</sup>.

### 3.2 Urheilujoukkueen tunnukset

Lajista riippumatta urheilujoukkueilla tai -seuroilla on yleensä nimi. Tätä nimeä tarvitaan niin harjoitusvuorojen varaamiseen, kilpailuihin osallistumiseen kuin järjestäytyneen toiminnan rekisteröimiseen yhdistykseksi. Joukkueilla on monesti nimen lisäksi myös muita tunnusmerkkejä kuten kisa-asujen värit, pitkistä nimistä muodostetut lyhenteet, maskotit, sekä tyylitellyt (kuvalliset) symbolit eli *tunnukset*.

Tunnuksen määritelmän mukaan se tarkoittaa muun muassa ”tunnistamista varten sovittua merkkiä, merkkiyhdistelmää, symbolia tai muuta sellaista sekä tunnuskuvaa, vertauskuvaa ja symbolia” (Kielitoimiston sanakirja 2018). Joukkueiden tunnuksia kutsutaan usein *logoiksi*, joka on kuitenkin harhaanjohtava ilmaisu. Logo on *nimen vakiintunut graafinen asu* (Kielitoimiston sanakirja 2018) eli esimerkiksi yrityksen nimi tyylitellyin kirjaimin. Urheilujoukkueen tunnukset sisältävät kuitenkin yleensä muutakin kuin joukkueen nimen eli ne eivät ole logoja.

Kuvallisia tunnuksia käytetään yleensä kilpailu- ja verryttelyasuissa sekä mahdollisissa fanituotteissa. Suomessa kilpailuasusta säädetään tarkasti eri lajien sääntökirjoissa. Yleensä säätely koskee väritystä ja istuvuutta, sekä nimiä ja numeroita. Jääkiekkoliiton säännöissä 2018-2022 mainitaan erikseen, että yhdenmukaisuus koskee myös paidan etuosan logoa [tunnusta]<sup>14</sup>. Koripalloliiton

---

<sup>12</sup> Esimerkiksi amerikkalaistaustaisen Sussexin herttuatar Meghanin vaakunan vasen puoli on *tyynenmerensininen* ja siinä kimaltelevat *Kalifornian auringonsäteet*. <https://www.bbc.com/news/uk-44258461> Käytetty 17.10.2019

<sup>13</sup> <http://www.heraldica.fi/fi/vaakunarekisteri/> Käytetty 17.10.2019

<sup>14</sup> <http://www.finhockey.fi/index.php/tuomarille/saannot/saantokirja> Käytetty 22.10.2019



säännöt määrittelevät myös tunnuksen tarkan paikan *vasemmassa rinnassa* eli sydämen päällä sekä koon<sup>15</sup>.

Joukkueiden tunnukset uudistuvat usein ja vanhoja retropelipaitoja tunnuksineen käytetään juhlaotteluissa ja fanituotemyynnissä. SaiPan verkkokaupassa on myynnissä retro- ja Sputnik-teemaisilla tunnuksilla varustettuja paitoja, joista osassa käytössä on päätunnus ja osassa tekstipohjainen<sup>16</sup>.

Tunnuksien väreillä ja muilla niihin valituilla symboleilla on ikonologisia merkityksiä. Oletuksena on, että urheilujoukkueet muodostavat tunnuksensa tietoisina värien ja motiivien merkityksestä ja symboliikasta. Vaihtoehtoisesti tunnukset syntyvät sattumanvaraisesti sen perusteella mikä miellyttää silmää ja sopii joukkueen nimeen, joka toki myös voi olla symbolinen. Vallitsevalla lajikulttuurilla on todennäköisesti vaikutusta tunnusten valintaan. Tähän viittaa ainakin tunnussuunnitteluprojekti *Kouvola Indians* -joukkueen tunnuksesta sekä visuaalisesta ilmeestä (Maaninka 2014) sekä *Sähköisääret ry:n* tunnusprojekti, jossa todetaan, että *tunnuksesta haluttiin perinteisiä urheiluseurojen tunnuksia mukaileva sekä vaakunainen* (Rautalin 2015, 34).

### 3.2.1 Tunnukset vaakunoina

Monen urheilulajin visuaalinen ilme ja joukkueiden tunnukset saavat taustansa heraldisesta muotoilusta. Joukkueurheilu, erityisesti englantilainen jalkapallo, on ympäristö, jossa vaakunoiden oletetaan esiintyvän ja josta heraldinen muotoilu on tuttua. (Phillips 2015.) Tunnukset on monesti aseteltu vaakunakilven muotoon ja tyyllitelty kuten heraldiset kuviot.

---

<sup>15</sup>[https://d3syc56w7foqy0.cloudfront.net/assets/files/15512/2019-2020-sarjamaaraykset\\_korisliiga.pdf?ibt0](https://d3syc56w7foqy0.cloudfront.net/assets/files/15512/2019-2020-sarjamaaraykset_korisliiga.pdf?ibt0) Käytetty 22.10.2019

<sup>16</sup><https://kauppa.saipa.fi/cg/vaatteet/116/retropaidat/>  
<https://kauppa.saipa.fi/pd/vaatteet/paidat/284/college/>  
<https://kauppa.saipa.fi/pd/vaatteet/paidat/245/naisten-loosefit-college/> Käytetty 17.10.2019

Heraldiset tunnukset voivat olla yksityisiä sekä yhteisöllisinä symboleina. Henkilökohtainen vaakuna on yksityinen tunnus, mutta kansalliset ja urheilujoukkueiden vaakunat ovat taas esimerkkejä yhteisöllisestä heraldiikasta. (Moncreiffe & Pottinger 1953, 4.)

Joukkueiden tunnukset toimivat vastaavasti yhteisöllisinä symboleina ja tarkoituksenaan lisätä tunnistettavuutta ja yhteenkuuluvuuden tunnetta. Myös vaakunoissa on sama tausta, sillä ne yleistivät turnajaiskäytön myötä, jolloin itsensä ja myöhemmin sukunsa tunnistettavaksi tekeminen on ollut keskeisessä osassa (Woodcock & Robinson 1988, 3). Ajatukseen yhtyy myös Eriksson (1982, 107) esittäessään kuvan jääkiekkjoukkue Ilveksen pelaajasta kuvatekstillä *meidän aikamme turjanaisuus tunnuksineen*.

Kuitenkaan harva, jos mikään, tunnuksista on rekisteröity viralliseksi vaakunaksi. Näin on jalkapallon ja heraldiikan keskeisessä maassa Englannissa, jossa yhdelläkään liigassa pelaavalla joukkueella ei ole virallista vaakunaa (Phillips 2015). Osaltaan tämä on johtunut englantilaisen heraldisen auktoriteetin *College of Armsin* päätöksestä olla myöntämättä yksittäisille seuroille vaakunoita. Lisäksi joukkueet pelasivat usein kuntansa vaakunalla, joka aiheutti omistusoikeudellisia ongelmia tavaramerkkien suhteen. (Phillips 2015.)

Tämän vuoksi 1970-luvulla liigan haltuun myönnettiin 25 eri seuroille tarkoitettuja *badgeja* eli eräänlaisia *kevytvaakunoita*<sup>17</sup>. Kyseiset seurat eivät ole tietoisia liigalle myönnettyistä badgeista, mutta monen tunnuksessa on yhä samoja osia kuten Hull Cityn lähes identtisessä tiikeritunnuksessa sekä West Bromwich Albionin rastaan ja marjat yhdistävässä tunnuksessa. (Phillips 2015.)

---

<sup>17</sup> Badge on englantilaisen heraldiikan vaakunasta irrallinen tunnistin, joka muistuttaa vaakunoiden kuviota (Heraldikan suomenkielinen glossaari).

### 3.2.2 Tunnukset ja kaupallisuus

Yhteenkuuluvuuden tunteen ja brändäytymisen myötä urheilujoukkueiden tunnusten myynti on merkittävä bisnes. Huomattava osa joukkueiden kokonaistuloista syntyy lisensoitujen oheistuotteiden myynnistä. (Apostolopoulou & Papadimitriou 2018.) Italialaisen jalkapalloseura Juventuksen vaihtaessa tunnustaan vuonna 2017 yksi merkittävistä kriteereistä oli, että tunnuksen voi siirtää urheiluvaatekäytöstä ruokaan ja muotisuunnitteluun, jolloin Juventus-brändin alle saadaan laajempia tuoteryhmiä<sup>18</sup>.

Oheistuotteiden omistaminen on merkittävä osa joukkueen seuraamista, sillä ne mahdollistavat tunnistautumisen kyseisen joukkueen kannattajaksi ja kantavat vahvoja emotionaalisia merkityksiä (Apostolopoulou & Papadimitriou 2018). Koska joukkueiden tunnuksilla on keskeinen rooli fanikulttuurissa, mutta tuotemyynnillä olennainen osa joukkueen taloudessa, monet joukkueet päätyvät päivittämään tunnuksiaan tai vaihtamaan ne kokonaan. Perinteisiin pohjautuvassa kannattajakulttuurissa tunnusten uudistaminen nähdään yleensä negatiivisena asiana erityisesti muutosten ollessa huomattavia. (Ahn et al. 2013.) Joukkueiden markkinointiryhmät eivät siis voi uudistaa joukkueiden tunnuksia vuosittain, vaan tuotemyynnin kannustimien tulee tulla muista uudistuksista. Tällaisia ovat vuosittain vaihtuvat peliasut, joiden väritys toki kuuluu myös joukkueiden tunnuksiin (Bishop 2001).

Markkinointi ja eri joukkueiden brändit ovat tehneet osan joukkueiden oheistuotteista arvokkaampia kuin toisista. Isojen ja menestyneiden joukkueiden pipoja ja college-asuja ostetaan myös statussyistä, jolloin niiden pitäminen ei ole puhdasta kannattajakulttuuria. Suuri merkitys on joukkueiden vanhalla menestyksellä, kansainvälisellä tunnettavuudella sekä tunnuksen tyylillä ja tuotteen värimaailmalla. (Bishop 2001.) Voidaan väittää, että pelaajat pitävät päällään tietynlaisia vaatteita ollakseen mannekiineina kuluttajille (Bishop 2001).

---

<sup>18</sup> <https://www.juventus.com/en/news/news/2017/new-logo-new-era.php> Käytetty 21.10.2019

Bishopin (2001) mukaan markkinakoneet ovat *varastaneet* joukkueiden tunnukset kannattajilta ja ne ovat ensisijaisesti olemassa rahantekoon. Asia voi toki olla näin, kun mietitään suurseuroja kuten Real Madridia ja erityisesti lippalakeista tunnettua New York Yankeesia. Monen suomalaisen joukkueen budjetti kuitenkin perustuu mainostulojen lisäksi lähinnä väliajan makkaranmyyntiin, joten on todennäköistä, että kannattaja on yhä ensisijaisesti kannattaja eikä kuluttaja ostessaan pipon tai t-paidan. Taloudellisilla aspekteilla on toki vaikutuksensa, mutta pienemmissä määrin.

Joukkueiden tunnukset ovat myös tarkoin suojeltuja tuotemerkkejä, joiden käyttöä valvotaan. Kevään 2019 eduskuntavaalien yhteydessä eräs satakuntalainen ehdokas oli yhdistänyt Porin Ässien patatunnuksen omiin vaalimainoksiinsa, joka rikkoi niin Ässien poliittista sitoutumattomuutta kuin tavaramerkin oikeuksia. Huomautuksen jälkeen ehdokas korvasi patasymbolin korttipakan symbolilla, jolla ei ole tavaramerkkiä, mutta jonka yhteys Ässiin on toki yhä selvä.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> <https://yle.fi/uutiset/3-10673982> Käytetty 21.10.2019

## 4 TUTKIMUSKATSAUS

Tässä luvussa käsitellään kuvien sisällönkuvailun ja urheilujoukkueiden tunnus-  
ten tutkimusta. Kuvien sisällönkuvailussa keskitytään sisällönkuvailun ikonogra-  
fiseen tausta-ajatukseen, jonka mukaan sisällönkuvailun tulisi vastata *kuka, mitä*  
sekä *milloin* -kysymyksiin. Urheilujoukkueiden tunnus-ten tutkimusta on tehty mo-  
nilla eri tieteenaloilla ja menetelmillä. Tunnukset voidaan nähdä niin semioottisina  
merkkikokoelmina, ostokäyttäytymisen välineenä kuin henkiseen hyvinvointiin  
vaikuttavina symboleina. Yhteistä tutkimuksille kuitenkin on se, että alasta riippu-  
matta tunnukset sisältävät paljon merkityksiä ja vaikuttavat katsojaansa.

### 4.1 Kuvien sisällönkuvailun tutkimus

Brian Stewart (2010) tutki haastattelututkimuksella historiallisen kuva-aineiston  
sisällönkuvailua. Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, millainen oli hallitseva ku-  
vien sisällönkuvailun taso. Tutkimuksessa haastateltiin 11 kokenutta sisällönku-  
vailijaa, joista kukaan ei kuitenkaan ollut työskennellyt kuva-aineiston kanssa  
kymmentä vuotta pitempään. Haastattelun ohessa suoritettiin kuva-analyysi,  
jossa ammattilaisten tuli kuvailla kaksi tai kolme oman kokoelmansa valokuvaa  
ja vastata kuvailua koskeviin kysymyksiin. (Stewart 2010.)

Kuva-analyysistä syntyneet asiasanat analysoitiin Shatford Laynen luokittelun  
mukaan (taulukko 1, s. 15) Spesifejä asiasanoja oli 52 %, yleisluontoisia asia-  
sanoja 46 % ja abstrakteja asiasanoja vain 2 %. Yleisimmät asiasanat vastasivat  
kysymykseen *kuka* eli sisälsivät tietoa esimerkiksi yksittäisen henkilön nimestä  
tai käyttivät asian yleisnimeä. Tällaisia asiasanoja oli 122, kun aineiston koko-  
naismäärä oli 222 asiasanaa. Lisäksi *missä* ja *milloin* -kategoriat sisälsivät enim-  
mäkseen spesifejä asiasanoja, joilla kuvailtiin tarkkoja tapahtumapaikkoja ja ai-  
koja. Loput kategoriat olivat saaneet lähinnä yksittäisiä vastauksia. (Stewart  
2010.)

Haastattelun perusteella selvisi, että sisällönkuvailijat eivät käyttäneet teoreet-  
tista taustaa, kuten taustoittavaa kirjallisuutta, sisällönkuvailunsa apuna. Heille  
tärkeintä oli, että sisällönkuvailussa ollaan neutraaleja sekä objektiivisia.

Pienempien organisaatioiden työntekijät kuvailivat aineiston kapeakatseisesti ai-noastaan kokoelmiensa peruskäyttäjiä ajatellen. Sisällönkuvailijoiden mukaan kuvan yleinen aihe oli helppo määrittää, sillä se oli yleensä kuvan keskiössä. Si-sällönkuvailijat eivät myöskään käyttäneet mielellään abstrakteja termejä, sillä niiden määrittäminen on vaikeaa. Osa haastatelluista oli myös sitä mieltä, etteivät heidän aineistonsa kuvat sisällä abstraktia sisältöä. (Stewart 2010.)

Kuva-aineiston sisällönkuvailun tulisi siirtyä pois pelkän selkeän sisällön sanoit-tamisesta kohti yleisluontoisen ja abstraktimman aineiston sisällönkuvailuun. Kuva-aineistosta jää paljon saavuttamatta, jolleivät sisällönkuvailijat sanoita si-sältöä tarkemmin. Kaikkea vastuuta vaikkapa kuvan tunnelman määrittämisestä ei voi jättää asiakkaille. (Stewart 2010.)

Kuvien sisällönkuvailun tutkimusta on 2010-luvulla tehty myös erityisalojen tar-peisiin. David Novak esittää mallia graffititaiteen luokitteluun (2015). Graffititai-teen luokittelu on kolmiosainen ja pohjautuu muihin kuva-aineiston sisällönkuvai-lun malleihin. Ensimmäiseksi kuvataan teoksen biografiset ja sisällön ulkopuoli-set tiedot kuten tekijän ja teoksen nimi, jos ne ovat tiedossa, mihin ja millaiselle alustalle teos on tehty sekä onko teoksen tekemiseen ollut lupa. Graffititaiteen erityispiirteenä on se, etteivät teokset ole välttämättä pysyviä, vaan ne saatetaan peittää joko toisella graffitilla tai viranomaistyöllä. Myös nämä tiedot kirjataan ylös. (Novak 2015).

Seuraavaksi kirjataan graffitin visuaaliset ominaisuudet, jotka jaetaan itse graffitia koskeviin ja siitä otetun valokuvan ominaisuuksiin. Keskeisiä ominaisuuksia ovat teoksen värimaailma ja muoto, joka voi olla graffititaiteilijan tägi eli nimimerkki, peitostyö tai kokonainen teos. Valokuvan ominaisuuksista kirjataan sisältääkö se koko graffitin vaiko sen osan, sekä mistä kulmasta valokuva on otettu. (Novak 2015.)

Kolmanneksi kirjataan graffitin selitys tai kuvaus, johon kuuluvat kuvan elementit, kuvan aiheisisältö sekä materiaalit ja menetelmä. Kuvan elementteihin kuuluu käytetyt kirjaimet ja niiden kirjasinmuodon sekä sisältämän tekstin kuvaileminen ja teoksen taustan kuvaileminen. Kuvan aiheisisällöstä kirjataan kuvassa

esiintyvät yleiset objektit ja mahdolliset tunnistettavat hahmot, henkilöt ja rakennukset. Lisäksi kuvaillaan graffitin abstraktia esitystä kuten sen välittämää tunnetilaa sekä millaista tapahtumaa graffiti esittää. Tätä kuvaillaan graffitin muodon perusteella. Lisäksi kuvaillaan, millä maalausmenetelmällä ja maaleilla graffiti on tuotettu. Tämä kuvataan sillä tarkkuudella, kun on tiedossa ja voidaan päätellä. (Novak 2015.) Novak mukailee kuvien sisällönkuvailun malleja hyvin suoraviivaisesti ottaen huomioon graffititaiteen erityispiirteet kuten teosten mahdollisesti lyhyen säilyvyysajan ja graffititaiteen perinteiset ilmaisumuodot eli abstraktin ilmaisun ja tyylitellyn tekstin yhdistymisen esittävään taiteeseen. Graffititaide on yksi esimerkki kuva-aineistosta, jossa manuaalista sisällönkuvailua tarvitaan.

Pekka Lehtiniemi tutki pro gradussaan *Kuvien kuvailun ongelmia: Tapaustutkimus Ylen METRO medianhallintajärjestelmä* (2014) anonymien kuvailijoiden sisällönkuvailun yhdenmukaisuutta Metro-mediahallintajärjestelmästä otetuilla esimerkkikuvilla. Tutkimuksessa sovellettiin Shatford Laynen kuvien analyysimenetelmää (taulukko 1). Menetelmää käytettiin sisällönkuvailijoiden yhdenmukaisuuden laskemisen apuna. Tutkimuksessa huomattiin, että symbolisten merkitysten ja tulkintojen kuvailu oli vähäistä. Ylen sisällönkuvailijat kuitenkin kuvailivat yhdenmukaisesti ja sisäistä ohjeistusta noudattaen. (Lehtiniemi 2014.)

## 4.2 Tunnusten tutkimus

Urheilujoukkueiden tunnusten tutkimusta on tehty erityisesti jalkapallosta, joka johtune jalkapallon maailmanlaajuisesta suosiosta. Tutkimusten näkökulma on usein semioottinen eli merkkejä ja niiden toimintaa tutkiva (Kielitoimiston sanakirja 2018). Suuri osa tutkimuksesta on tehty markkinoinnin ja bränditutkimuksen näkökulmasta. Osa tutkimuksista käsittelee myös rasistisiksi ja kulttuureja omiksi koettuja tunnuksia.

Michailidis, Vambakidou, Kyridis ja Christodoulou (2016) käsitelivät tutkimuksessaan 119 tunnusta joukkueilta, jotka olivat osallistuneet Uefan Mestareiden liigan ensimmäisille kahdelle kierrokselle vuosina 1992–2010. Metodina käytettiin *Greimansin semanttisen analyysin mallia*, jossa tutkitaan perusmerkitystä

semioottisen narratiivin tasolla. Tarkoituksena on siis selvittää mistä osista tunnuksien merkitys koostuu. (Michailidis et al. 2016.)

Tutkimuksessa luokiteltiin tunnukset niiden osien perusteella isotooppeihin eli semanttisiin koodeihin ja sitten yhdistettiin samankaltaiset koodit. Oletus oli, että vaikka tunnukset olivat erilaisista konteksteista, ne olisivat silti hyvin samankaltaisia ideologisen yhteyden takia. Aineistosta muodostui kaksi semanttisen koodin kategoriaa: *kielellinen* ja *ikoninen*. Tämän lisäksi tunnukset luokiteltiin maantieteellisen sijainnin ja tunnuksen muodon perusteella. Kilven ja ympyrän muotoisia tunnuksia oli yhteenlaskettuna eniten (49 kappaletta eli 41,1 %), määrällisesti eniten oli sommiteltuja tunnuksia, joissa ei ole selkeää rajaavaa muotoa (39 kappaletta eli 32,2 %). Eräs yksittäinen tunnus oli myös kolmion muotoinen. (Michailidis et al. 2016.)

Kielelliset koodit jakautuivat neljään: *joukkueen nimi*, *nimen lyhenne*, *päivämäärä* sekä *motto*. Kielellinen koodi esiintyi 115 tunnuksessa eli 96,6 %:ssa aineistoa. Joukkueen nimi (65 tunnusta eli 54,6 %) ja lyhenne (58 tunnusta eli 48,7 %) olivat yleisimmät kielelliset koodit, ja ne molemmat saattoivat kuulua tunnukseen. Myös päivämäärä eli yleensä perustusvuosi oli osana 37:ää tunnusta. (Michailidis et al. 2016.)

Taulukossa 2 on näkyvissä yhdeksän löytynyttä ikonista koodia: *luonto*, johon kuuluivat myös eläimet ja kasvit, *symbolit*, *urheilu*, *vaatteet*, *kansalliset symbolit*, *rakennukset*, *ihmiset*, *liikennevälineet* sekä *sodankäynti*. Luonnonaiheet olivat yleisesti osana tunnuksia, samoin symbolit, joihin kuuluivat muun muassa paikalliset vaakunat ja liput sekä urheiluaiheet kuten jalkapallot. (Michailidis et al. 2016.)



| Ikoniset koodit joukkueiden tunnuksissa |     |      |
|---|-----|------|
|   | kpl | %    |
| Yleiset ikoniset koodit                 | 100 | 84   |
| <i>Koodit</i>                           |     |      |
| 1 Luonto                                | 45  | 37,8 |
| Eläimet                                 | 14  | 11,8 |
| Kasvit                                  | 18  | 15,1 |
| <i>Muut elementit</i>                   | 17  | 14,3 |
| 2 Symbolit                              | 31  | 14,3 |
| 3 Urheilu                               | 31  | 26,1 |
| 4 Vaatteet                              | 14  | 11,8 |
| 5 Kansalliset symbolit                  | 13  | 10,9 |
| 6 Rakennukset                           | 7   | 5,9  |
| 7 Ihmiset                               | 3   | 2,5  |
| 8 Liikennevälineet                      | 3   | 2,5  |
| 9 Sodankäynti                           | 2   | 1,7  |

Taulukko 2. Ikoniset koodit joukkueiden tunnuksissa (Michailidis et al. 2016)

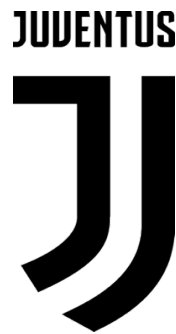
Suuri osa aineiston tunnuksista koostuu kielellisen ja ikonisen koodin yhdistelmästä. Tästä syntyvä semanttinen sisältö on sijoitettu johonkin muotoon kuten vaakunakilpeen, joka vielä lisää symboliikkaa. Joukkueiden kannattajat pystyvät lukemaan tunnuksen sisällön, sillä sen sisältämä sosiohistoriallinen konteksti eli edustavuus, yhteydet ja suhteet, ovat kannattajille tuttuja. Tästä muodostunut kertomus yhdistää joukkueiden kannattajia. (Michailidis et al. 2016.)

Jalkapallojoukkueiden tunnusten koostumisen tietynlaisista merkitystä sisältävistä symboleista voidaan nähdä osana 1800–1900 -lukujen taitteen kansallisten symbolien kehitystä. Tunnusten rakenne korostaa kansallista tai kansainvälistä identiteettiä, siten että kansallis–paikalliset identiteetit rajaavat tunnuksissa käytössä olevia visuaalisia vaihtoehtoja. Lajin kehityksen ja saavutettavuuden myötä paikallisidentiteetti ei kuitenkaan ole enää ainoa kannattajuutta määrittävä tekijä. (Michailidis et al. 2016.)

Kansainvälistymisellä on varmasti vaikutusta uudempiin ja päivitettyihin jalkapallojoukkueiden tunnuksiin, kuten italialaisen Juventuksen tapauksessa. Toisaalta, vaikka Juventuksen tunnus onkin erittäin kaupallinen, muodostuu sekin

tutkimuksessa esitetyllä *tunnus* = *kielellinen* + *ikoninen koodi* -kaavalla (Michailidis et al. 2016).

Kuva 1. Juventus FC:n tunnus<sup>20</sup>



Joukkueurheilun ympärillä pyöri merkittävä määrä rahaa niin sponsorisopimusten kuin oheistuotemyynnin osalta. Ahn, Suh, Lee ja Pedersen (2013) tutkivat kannattajien ostokäyttäytymistä, kun joukkueiden tunnuksia oli muutettu. Tutkimuksessa pyrittiin selvittämään, miten uudet tunnukset vaikuttavat eri tasoisten kannattajien brändisuhteeseen sekä miten eri tasoisten kannattajien ostoskäyttäytyminen muuttuu uuden tunnuksen ilmestymisen myötä. (Ahn et al. 2013.)

Tutkimus kohdistui kahteen NBA-koripallojoukkueen tunnukseen, josta ensimmäinen Utah Jazz -tunnus oli päivitetty kevyesti ja toinen Golden State Warriorsin tunnus oli muutettu kokonaan. Aineisto kerättiin sähköisellä kyselylomakkeella, jota mainostettiin internetin urheilupalstoilla. Vastaajia oli 353, mutta vain 264:ää pystyttiin käyttämään tutkimukseen. Huomattavaa vastaajista oli suhteellisen pieni ikähaarukka eli 19–34 -vuotiaat, jotka vastaavat tyypillisiä kannattajia ja internetin käyttäjiä. (Ahn et al. 2013.)

Kyselyn ensimmäisessä vaiheessa vastaaja tarkasteli toista alkuperäistä tunnusta ja vastasi sen perusteella Likert-asteikolla identifioituuko hän joukkueen kannattajaksi, millainen brändisuhde hänellä on sekä ostaisiko hän oheistuotteita, joissa on alkuperäinen tunnus. Toisessa vaiheessa sama toistettiin uudistetun tunnuksen osalta. (Ahn et al. 2013.)

---

<sup>20</sup> [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Juventus\\_FC\\_2017\\_logo.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Juventus_FC_2017_logo.svg) Käytetty 24.10.2019

Analyysin perusteella todettiin, että vahvasti identifioituneiden kannattajien brändisuhde laski muutosten myötä merkittävästi. Keskitason ja alemman tason kannattajien suhde riippui muutoksen suuruudesta. Jazzin tunnuksen suhtauduttiin myönteisesti, kun taas Warriorsin suuret muutokset aiheuttivat negatiivista suhtautumista. Lisäksi vahvasti identifioituneiden kannattajien ostosaikeet kasvoivat kummankin uudistetun tunnuksen kohdalla. Keskitason ja alemman tason kannattajien ostosaikeet kuitenkin riippuivat tunnuksen muutoksen määrästä. (Ahn et al. 2013.)

Tulokset voivat johtua siitä, että vaikka vahvat kannattajat ovat tyytymättömiä muutokseen, he identifioituvat joukkueen kannattajiksi niin vahvasti, että heidän on ostettava uusia oheistuotteita. Tutkimuksessa kuitenkin todettiin, että vaikka Warriorsin tunnuksen muutos oli merkittävä, muistutti uusi tunnus kuitenkin joukkueella 1960–1970 -lukujen taitteessa esiintynyttä tunnusta. Tällä on voinut olla vaikutusta tuloksiin kannattajien osalta. (Ahn et al. 2013.)

Monilla joukkueilla on nimi ja sen myötä tunnus, joka käyttää alkuperäiskansojen nimiä tai symboliikkaa. Tunnettua tällaisia joukkueita ovat jääkiekon Chicago Blackhawks sekä amerikkalaisen jalkapallon Washington Redskins, joiden molempien tunnuksessa esiintyy sulkapäähineinen alkuperäiskansaankuuluva mies<sup>21</sup>. Myös suomalainen salibandyn pääsarjassa pelaava Westend Indians käyttää niin nimessään, tunnuksessaan kuin mainoiskuvissaan Amerikan alkuperäiskansojen kuvastoa tai sellaiseksi miellettyä<sup>22</sup>. Aihe herättää paljon keskustelua tunnusten nykyaikaisuudesta ja niiden suhteesta alkuperäiskansojen kohteluun ja oikeuksiin.

LaRocque, McDonald, Weatherly ja Ferraro (2011) tutkivat Pohjois-Dakotan yliopiston (*University of North Dakota*) urheilujoukkueiden *Fighting Sioux*-

---

<sup>21</sup> [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/fi/5/53/Washington\\_Redskins\\_Primary\\_Logo.gif](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/fi/5/53/Washington_Redskins_Primary_Logo.gif) & [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/fi/2/2c/Chicago\\_Blackhawksin\\_logo.svg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/fi/2/2c/Chicago_Blackhawksin_logo.svg) Käytetty 24.10.2019

<sup>22</sup> <https://westendindians.fi/1992/historiikki/> Käytetty 29.10.2019

tunnuksen näkemisen psykologisia vaikutuksia opiskelijoissa. Yliopisto oli vaihtanut tunnuksensa 1930 luvulla, sillä edeltäjää ei pidetty riittävän uhkaavana vastustajille. Tutkimus pohjautui LaRocquen aiempaan tutkimukseen, jossa tutkittiin tunnuksen aiheuttamia reaktiota ja asenteita alkuperäiskansoihin kuuluneiden ja kuulumattomien opiskelijoiden keskuudessa. (LaRocque et al. 2011.)

Tutkimukseen osallistui 33 alkuperäiskansoihin kuuluvaa sekä 36 valtakulttuuriin (*majority culture*) kuuluvaa yliopiston opiskelijaa. Osallistujille näytettiin 42 kuvaa, jotka sisälsivät Fighting Sioux -tunnuksen tai lempinimen. Osa kuvamateriaalista oli neutraalimpia, osa taas kiistanalaisimpia. Kuvien jälkeen osallistujat täyttivät psyykkisiä tunnereaktiota ja ominaisuuksia mittaavan kyselylomakkeen, sekä lomakkeen, jossa kysyttiin opiskelijan suhteesta Fighting Sioux -tunnuksen aiheuttamaan väittelyyn. (LaRocque et al. 2011.)

Tutkimuksessa havaittiin, että vaikka alkuperäiskansoihin kuuluvat kokivat negatiivisen vaikutuksen vahvemmin, myös valtakulttuuriin kuuluvat kokivat tunnuksen negatiivisena. Lisäksi huomattiin, että opiskeluaika korreloi negatiivisen vaikutuksen kanssa. Ensimmäisen vuoden opiskelijat kokivat tunnukset neutraalimpina kuin pitempään yliopistolla olleet. Tunnusten käytöllä on negatiivisia vaikutuksia yliopistolla opiskeleviin, joka on ongelmallista, sillä tutkimuksessa käytetyt kuvat esiintyivät yliopistolla laajasti. (LaRocque et al. 2011.)

Joukkueiden tunnukset yhdistävät ihmisiä yhteisten symbolien alle ja niiden tarkoitus on olla positiivisia. Kuitenkin niin isoilla NHL-seuroilla kuin pienemmillä yliopistojoukkueilla on käytössään tunnuksia, jotka aiheuttavat negatiivista assosiaatiota sekä ovat syrjiviä. Onkin mietittävä missä määrin perinne on arvokkaampaa kuin sensitiivisyys. Pohjois-Dakotan yliopistossa päätös on jo tehty: yliopisto päätti vuonna 2015 muuttaa tunnuksensa ja lempinimensä *Fighting Hawksiksi* nimeämistyöryhmän ja äänestyksen perusteella<sup>23</sup>.

---

<sup>23</sup> <https://fightinghawks.com/news/2015/11/18/210509712.aspx> Käytetty 24.10.2019

Samuli Knuutilan (2016) ammattikorkeakoulun opinnäyte koski *Elbowings*-sali-bandyjoukkueen tunnuksen ja visuaalisen ilmeen luontia. Taustoituksena tutkimuksessa analysoitiin 95 eri tunnusta. Tunnukset kerättiin pohjoisamerikkalaisista NHL:stä ja koripallon NBA:sta, Englannin Valioliigasta sekä kotimaisesta SM-liigasta. Tunnuksia analysoitiin yhdeksän ominaisuuden mukaan, jotka jakautuvat visuaalisiin analyysikategorioihin: *muoto, pääväri, värien lukumäärä* sekä *tekstiä/kirjaimia* ja mielikuvallisiin analysointikategorioihin: *lajiviittaus, maantieteellinen viittaus, ilmentää* (uhkaa tai liikettä) sekä pääluokka *viittaus/ilmentää*, johon kuului, jos viittasi tai ilmensi jotakin. (Knuutila 2016, 8 & 10, Liite 2.)

Aineiston tunnukset olivat suurilta osin pyöreitä tai vaakunan mallisia ja suurimassa osassa tunnuksia oli myös typografinen elementti eli kirjoitusta. Maantieteellinen viittaus löytyi 30,5 % tunnuksista, erityisesti Valioliigan joukkueilla oli maantieteellisiä ominaisuuksia. 74,7 % tunnuksista viittasi maantieteeseen tai ilmensi uhkaa tai liikettä. (Knuutila 2016, Liite 2.)

Osa Knuutilan maantieteellisen viitteen jaottelusta voidaan kyseenalaistaa, sillä esimerkiksi Minnesota Wildin metsän ja karhun yhdistelmä on maantieteellinen viittaus, mutta Edmonton Oilersin öljytippa ei ole. (Knuutila 2016, Liite 1 & 2.) Edmontonin provinssi Alberta tunnetaan merkittävistä öljykentistään.

Olennaista on, että Knuutila ei aineistostaan huolimatta halunnut suunnittelemansa tunnuksen olevan vaakunan tai ympyrän muotoinen, sisältävän lajiviittautusta tai maantieteellistä viittautusta, sillä hän koki nämä *perinteisten* seurojen tunnusten ominaisuudeksi. Elbowings-seuran tunnus koostuu e-kirjaimesta, käsivarresta (*elbow*) ja siivestä (*wing*) ja perustuu seuran nimen sanaleikille (*elbowing* = jääkiekon kyynärpäätaklaus). Tunnus on yksivärinen, sillä näin sen painattaminen on halvempaa. (Knuutila 2016, 29, 23 & 24.)

## 5 TUTKIMUKSEN KULKU

Tässä luvussa esitellään tutkimuksen asetelma ja tavoite. Tämän lisäksi tutustutaan kotimaisten palloilulajien tunnuksista koostuvaan aineistoon ja viimeisenä tutkimusmenetelmiin.

### 5.1 Tutkimuksen asetelma ja tavoite

Urheilujoukkueiden tunnuksiset sisältävät paljon informaatiota, joka on tarkoitettu luettavaksi monilla eri tavoilla. Joukkueiden tunnuksiset ovat mielenkiintoinen tutkimusaihe, sillä urheilu ja sen seuraaminen ovat Suomessa merkittäviä harrastuksia ja saavat paljon mediahuomiota. Joukkueiden tunnuksiset ovat nimen lisäksi merkittävä tapa erottaa joukkueet toisistaan ja iso osa joukkueen brändiä. Tämän tutkimuksen tarkoituksena on analysoida suomalaisten urheilutunnusten rakennetta ja siitä koostuvaa informaationsisältöä.

Tutkimuksella pyritään selvittämään:

1. Millaisia suomalaiset palloilujoukkueiden tunnuksiset ovat?
  - a. Millaisista spesifeistä, yleisluontoisista ja abstrakteista aiheista ne on koostettu?
  - b. Miten tunnuksiset ovat yhteydessä joukkueen nimeen?
  - c. Miten maantieteellisyys ja paikkatieto näkyvät tunnuksissa?
2. Missä määrin tunnuksiset muistuttavat toisiaan lajin sisällä?

Aiempien tutkimusten perusteella (Michailidis et al. 2016, Knuutila 2016; Björn 2016) voidaan olettaa, että tunnuksiset koostuvat joukkueen nimen määrittelyosasta<sup>24</sup>, paikallisesta kuvastosta tai lajillisista erityispiirteistä. Lisäksi näkyvissä tulee lajeista riippuen olemaan joukkueen nimi ja perustamisvuosi. Seurojen tunnuksissa tulee todennäköisesti olemaan eroja myös perustamisajankohdan ja lajin alkuperämaan perusteella. On mahdollista, että vanhemmat ja perinteisemmät seuramat urheilevat niin sanotun yleisseuratunnuksen alla, kun taas myöhempään

---

<sup>24</sup> Esimerkiksi kuvitteellisen *Hirvijärven Hiihtohirvet* -hiihtoseuran tunnus olisi hiihtävä hirvi

syntyneillä joukkueilla tunnus on yksilöivämpi. Tähän viittaisi ainakin Knuutilan (2016) opinnäytetyö.

## 5.2 Tutkimusaineiston esittely

Tutkimuksen aineisto koostuu katsojamäärällisesti Suomen suosituimpien palloilusarjojen joukkueiden tunnuksia. Tunnukset ovat näkyvissä erityisesti joukkueurheilussa käytettävissä peliasuissa, ja on perusteltua rajata aineisto katsojamäärällisesti suosittuihin lajeihin, jossa on olemassa joukkueiden ympärille rakentunutta kannattajakulttuuria. Sarjojen katsojamäärät on laskettu kauden 2018-2019 perusteella lajeista, jota pelataan yli talven sekä kauden 2019 perusteella niin sanotuista kesälajeista<sup>25</sup>.

Aineisto on kerätty joukkueiden omilta verkkosivuilta tai muista internetin palveluista, sillä tutkimuksen kannalta on olennaista tarkastella tunnuksia selkeässä ja muuttumattomassa muodossa. Aineiston hankintatapa ja käyttö perustuu Tekijänoikeuslakiin. Laki mahdollistaa teosten (tunnusten) käytön tieteellisessä tutkimuksessa, sekä lainauksen tarpeellisessa laajuudessa. (Tekijänoikeuslaki 14 § & 22 §.) Tutkimuksen kannalta on perusteltua käyttää tunnuksia kokonaisina.

Kaksitoista suosituinta sarjaa olivat:

1. Liiga (jääkiekko, 15 joukkuetta)
2. Veikkausliiga (jalkapallo, 12 joukkuetta)
3. Superpesis (pesäpallo, 14 joukkuetta)
4. Ykkönen (jalkapallo, 10 joukkuetta)
5. Korisliiga (koripallo, 11 joukkuetta)
6. Mestis (jääkiekko, 12 joukkuetta)
7. Salibandyliiga (14 joukkuetta)

---

<sup>25</sup> <https://ainoamittari.wordpress.com/2019/10/28/yleisomaarat-2019/> Käytetty 29.10.2019

8. Mestaruusliiga (lentopallo, 9 joukkuetta)
9. Naisten Superpesis (naisten pesäpallo, 11 joukkuetta)
10. Ykköspesis (pesäpallo, 12 joukkuetta)
11. Naisten Mestaruusliiga (naisten lentopallo, 9 joukkuetta)
12. Vaahteraliiga (amerikkalainen jalkapallo, 7 joukkuetta)<sup>26</sup>

yhteensä 136 joukkuetta

### 5.3 Tutkimusmenetelmä

Laadullinen tutkimus on kattotermi useille eri tutkimusperinteille, joita kutsutaan myös laadulliseksi tutkimukseksi. Sisällönanalyysi käytetään tutkimusmenetelmänä useassa laadullisen tutkimuksen perinteessä. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 13 & 103.) Sisällönanalyysia voidaan tehdä miltei mistä aineistosta tahansa kuten haastatteluista, kuvista, ääninäytteistä sekä tekstistä (Neuendorf 2002, 24). Neuendorfin lähtökohta on kvantitatiivinen, mutta se soveltuu myös laadulliseen tutkimukseen. Tämän tutkimuksen aineisto on kuvamuotoinen.

Sisällönanalyysi voi rakentua usealla tavalla. Yleisiä sisällönanalyysin tapoja ovat aineistolähtöinen, teoriaohjaava, sekä teorialähtöinen analyysi. Teoriaohjaavassa analyysissä analyysi tehdään aineiston pohjalta, mutta aikaisempi teoria ohjaa analyysin tekemistä. Analyysin alkuvaiheet tehdään aineistolähtöisesti, mutta myöhemmässä vaiheessa aiempi tietämys yhdistetään analyysiin. Tutkija pyrkii yhdistämään aineistosta esiinnousseen aiempaan tietämykseen. On tutkimuskohtaista, missä vaiheessa analyysia teoria yhdistetään aineistolähtöiseen analyysiin. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 109-110 & 113.) Tässä tutkimuksessa on teoriaohjaavan analyysin sijaan kyse malliohjaavasta analyysistä. Analyysia ohjaavat Panofskyn ikonologinen malli (1962) sekä Shatford Laynen kuvien sisälönkuvailun malli (1986).

---

<sup>26</sup> <https://ainoamittari.wordpress.com/2019/10/28/yleisomaarat-2019/> Käytetty 29.10.2019



Laadulliseen tutkimukseen voi luokittelun jälkeen yhdistää myös määrällisen tutkimuksen piirteitä, joka rikastaa laadullisen analyysin tuloksia. Laadullisen aineiston kvantifioinnissa ongelmaksi voi kuitenkin nousta se, ettei pienistä aineistomääristä voi saada uutta tietoa juuri aineiston koon takia. Toisenlaisissa aineistoissa määrällistäminen taas mahdollistaa merkittävän lisätiedon löytymisen. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 135 & 137.)

Alasuutari (2011) muistuttaa kuitenkin, että laadullisen tutkimuksen kvantitatiivinen tarkastelu on kuitenkin vain tutkimuksen osa, ja keskeisintä on laadullisten merkitystulkintojen tekeminen. Lisäksi pelkkä aineiston taulukointi ei ole kvantitatiivista analyysia, vaan sopiva tapa esittää laadullista aineistoa järjestelmällisesti ja niin osoittaa, että laadullinen analyysi perustuu aineistoon eikä intuitioon (Alasuutari 2011).

Koska tutkimuksen tavoitteena on selvittää, millaisia suomalaiset palloilujoukkueiden tunnuksat ovat, sopii sisällönanalyysi tutkimusmenetelmäksi. Tunnuksia tarkastellaan ensin yksittäin luokitellen tunnusten ominaisuuksia. Luokituksen avulla voidaan selvittää tunnusten rakenteellisia piirteitä kuten ulkonäköä, muotoa sekä suhdetta toisiinsa.

Luokituksen jälkeen sisällönanalyysi jatkuu malliohjaavana, jolloin analyysissa käytetään ikonologiaa ja Shatford Laynen mallia. Näiden avulla pyritään selvittämään, mitä tunnuksissa esiintyvät motiivit ilmentävät. Shatford Laynen mallin käyttö mahdollistaa tunnusten käsittelyn kuvien sisällönkuvailun menetelmillä, jolloin tunnuksista voidaan nähdä oleelliseksi oletettu. Tähän liittyvät myös sisällönkuvailun määritteet, joista erityisesti aiheääritteillä ja suhdemääritteillä on analyysin kannalta merkitystä (Shatford Layne 1994). Bibliografisiin määritteisiin kuuluisi sinänsä kiinnostavaa tietoa tunnuksista, kuten niiden suunnittelija, mutta tässä tutkimuksessa tyydytään tietoon joukkueen nimestä ja urheilulajista.

Ikonologialla pyritään tunnusten taustan ja symbolisen merkityksen analysoimiseen sen muodostuessa synteesisinä aineiston aiemman analyysin sekä kulttuurishistoriallisen tietämyksen pohjalta (Panofsky 1962, 8). Teoriaohjaavuus on

myös mukana aiempien tunnustutkimusten perusteella saadun tiedon osalta, mikä ohjaa lopullista analyysia.

Sisällönkuvailu on jokseenkin subjektiivinen menetelmä, sillä sisällönkuvailijalla on vahva rooli valitessaan käytettävät asiasanat ja termit. Myös ikonologiassa tulkitsija tekee päätelmät oman kulttuurillishistoriallisen tietämyksensä perusteella. Tällä on vaikutusta tutkimuksen luotettavuudelle, sillä tutkijan tausta ja aiemmat oletukset vaikuttavat niin luotuihin luokituksiin kuin lopulliseen analyysiin.

Tutkimusaineisto on kuitenkin kaikkien vapaasti saatavilla ja analysoitavissa ja se on esitelty kokonaisuudessaan. Lisäksi ilman tutkijan taustaa suomalaisena kasuaalisena urheilunseuraajana, tunnusten muodostamaa aineistoa ei voitaisi käsitellä samassa määrin. Sisällönkuvailu ilman aineiston tuntemusta jää pinta-puoliseksi, ja lisäksi tämän tutkimuksen tavoitteena on koostaa suomalaiset urheilutunnukset suhteellisen samassa kulttuurishistoriallisessa ympäristössä eläville henkilöille. Rajaus muodostuu lähes automaattisesti myös kielivalinnan osalta, vaikka yhtenäiskulttuurin käsite onkin kyseenalainen.

## 6 SISÄLLÖNANALYYSI

Tämä luku sisältää palloilujoukkueiden tunnusten analyysin. Luvussa 6.1 käsitellään tunnusten muotoa ja kieltä. Tämän jälkeen alaluvuissa 6.2–6.5 analysoidaan tunnuksia Shatford Laynen sisällönkuvailun mallin (1986) johdattamana. Alaluku 6.2 sisältää analyysia tunnusten objekteista ja olennoista. Tätä seuraa tunnusten tekojen, tapahtumien ja tunteiden analysointi alaluvussa 6.3. Alaluku 6.4 käsittelee missä-kysymystä eli tunnuksissa ilmeneviä paikkoja ja sijainteja. Alaluvussa 6.5 keskitytään tunnusten ajan ilmaisuihin niin spesifisti, yleisluontoisesti kuin symbolisesti.

### 6.1 Tunnusten muoto ja kieli

Tutkimuksen aineistona oli 136 suomalaisen palloilujoukkueiden tunnuksia. Kuitenkaan jokainen tunnus ei ollut yksilöllinen, sillä samoihin seuroihin kuuluvat joukkueet saavuttavat niin menestystä kuin katsojia. Isossa osassa aineistoa pääsarjatasolla pelaavat joukkueet on yhtiötetty ja irrotettu emoseurastaan erilliseksi toimijaksi, jolloin joukkueelle on valittu oma uusi tunnus sekä jossain tapauksessa myös nimi.

Tamperelaisten jääkiekko- ja salibandyjoukkueiden Koovee ja Koovee emoseura on ollut sama, mutta jääkiekkojoukkueella on oma typografiaan perustuva tunnuksensa, kun taas salibandya pelataan emojoukkueen vanhan tunnuksen alaisuudessa<sup>27</sup>. Turun Palloseurat jalkapallon, jääkiekon ja salibandyn osalta taas käyttävät samaa tunnusta, joka esiintyykin täten aineistossa kolmesti<sup>28</sup>. Lisäksi pesäpalloseura Hyvinkään Tahko pelaa niin naisten kuin miesten Superpesistä käytössään sama tunnus<sup>29</sup>.

---

<sup>27</sup> Liite 2: tunnuksia 59 & 111

<sup>28</sup> Nro: 51, 85 & 118

<sup>29</sup> 2 & 16

Yksilöllisiä tunnuksia aineistosta on 130. Toistuvia tunnuksia on kuitenkin käsitelty aineistossa niin kuin ne olisivat yksilöllisiä, sillä kyseessä ovat kuitenkin olleet omat joukkueensa ja saman tunnuksen toistuminen on olennaista aineiston kannalta. Tässä tutkimuksessa ei kuitenkaan perehdytä tarkemmin syihin tunnuksen valinnan taustalta, vaan painopiste on tunnusten sisällössä.

Tunnuksen muoto sisältää omat symboliset merkityksensä, joilla on vaikutusta tunnusten tulkintaan (Michailidis et al. 2016). Tunnusten muodoissa oli kolme selkeää suurta tyyppiä eli vaakunatyypiset, ympyrät sekä tekstin ja kuvan yhdistelmät. Taulukossa 3 tekstin ja kuvaa yhdistävät tunnuksset on kuitenkin jaettu kahteen erilliseen luokkaan riippuen kuvan ja tekstin yhteisestä pinnasta. On havaittavissa ero sen perusteella ovatko teksti ja kuva yhtenäinen muoto, vaiko irrallaan, jolloin teksti on tarkoitettu selventäväksi lisäykseksi.

Vaakunatyypiset tunnuksset on eritelty tunnukseen sisältyvien vaakunamuotojen mukaan. Tunnus luokiteltiin vaakunatyypiseksi, jos vaakunaisuus oli selkeä osa tunnuksen muotoa, vaikka vaakunan ulkorajat rikkoutuisivatkin. Niin silitysrauta-, sveitsiläis- kuin espanjalaistyyppiset kilvet ovat perinteisiä kilpimuotoja myös säännöstellyn heraldisen muotoilun toimintakentällä.

Lisäksi aineistossa oli selvästi vaakunoiksi tunnistettavia muotoja, jotka eivät kuitenkaan kuulu perinteiseen eurooppalaiseen heraldiikkaan. Nämä niin sanotusti badgetyyppiset tunnuksset pohjannevat muotokielensä amerikkalaisesta tunnus-kulttuurista, sillä sama muoto esiintyy esimerkiksi NHL:n tunnuksessa<sup>30</sup>. Tällainen tunnus on myös jääkiekkjoukkue KooKoollla<sup>31</sup>.

---

<sup>30</sup> [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/fi/thumb/9/9e/NHL\\_logo.svg/1280px-NHL\\_logo.svg.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/fi/thumb/9/9e/NHL_logo.svg/1280px-NHL_logo.svg.png) Käytetty 16.12.2019

<sup>31</sup> 44

## MUODOT

|  | kpl | %     |
|--|-----|-------|
|  | 136 | 100,0 |
| <b>1. Vaakunat</b>                     | 34  | 25,0  |
| Silitysrautakilvet                     | 12  | 8,8   |
| Sveitsiläskilvet                       | 8   | 5,9   |
| Badgekilvet                            | 5   | 3,7   |
| Espanjalaiskilvet                      | 2   | 1,5   |
| Muut                                   | 7   | 5,2   |
| <b>2. Ympyrät</b>                      | 32  | 23,5  |
| Ympyrät                                | 23  | 16,9  |
| Ympyrät lisäyksillä                    | 9   | 6,6   |
| <b>3. Teksti ja kuva kosketuksissa</b> | 19  | 14,0  |
| <b>4. Teksti ja kuva erikseen</b>      | 17  | 12,5  |
| <b>6. Logot</b>                        | 14  | 10,3  |
| Typografiset                           | 8   | 5,9   |
| Symboliin yhdistävät                   | 6   | 4,4   |
| <b>5. Vapaamuotoiset</b>               | 8   | 5,9   |
| <b>8. Monikulmiot</b>                  | 7   | 5,2   |
| Timantit                               | 4   | 2,9   |
| Kolmiot                                | 2   | 1,5   |
| Suunnikkaat                            | 1   | 0,7   |
| <b>7. Soikiot ym.</b>                  | 5   | 3,7   |

Taulukko 3. Tunnusten muodot

Hieman alle neljännes tunnuksista oli ympyrän muotoisia. Suuri osa ympyrätunnuksista oli puhtaasti ympyrän muotoisia, mutta osassa oli päämuodon lisäksi lisäyksiä kuten pesäpallojoukkue Pöytyän Urheilijoiden seppele<sup>32</sup>. Osassa ympyränmuotoisista tunnuksista muodolla on kaksoismerkitys, jolloin ympyrä on pelkän muodon lisäksi pallo. Tällainen on LP Viestin lentopallotunnus<sup>33</sup>.

Logotyyppejä tunnuksia oli 14, josta osa pohjautui pelkkään typografiaan ja osa yhdisti tunnuksen jonkin symbolin. Vaasalainen Royals<sup>34</sup>, joka pelaa Vaahteraliigassa, luottaa pelkkään typografiaan. Pesäpallojoukkue Joensuun Mailan

<sup>32</sup> 32

<sup>33</sup> 100

<sup>34</sup> 113

tunnuksessa taas on joukkueen lyhenteen lisäksi myös salamasymboli<sup>35</sup>. Vapaa-  
muotoisena pidetään tunnuksia, joissa on yksi motiivi vapailla ääriviivoilla, kuten  
Mikkelin Jukureiden viikinginpää<sup>36</sup>.

Monikulmioiden muotoisia tunnuksia oli monenlaista. Timantinmuotoisten tun-  
nusten määrää vääristää Sotkamon Jymyn molempien joukkueiden tunnukset<sup>37</sup>,  
mutta timanttien lisäksi aineistossa oli niin kolmioita kuin suunnikkaita. Soikion-  
muotoisiin tunnuksiin kuuluivat ne, joiden muoto oli pyöreähkö, muttei kuitenkaan  
ympyrä.

Erityinen merkitys on myös tunnusten sisältämällä kirjallisella tekstillä, joka saat-  
taa tunnuksesta riippuen toimia joko tunnuksen muun sisällön ohella tai vaihto-  
ehtoisesti päämotiivina. Taulukossa 4 on eritelty aineistoissa esiintyvää kirjallista  
tekstiä neljään eri luokkaan, sekä eroteltu tunnuksissa käytetyt kielet. Ensimmäi-  
sen luokan jaottelu nimiin ja lyhenteisiin on lähinnä suuntaa antava, sillä monessa  
tapauksessa ei voida yksiselitteisesti sanoa mikä on joukkueen nimi ja mikä taas  
vain lyhenne.

Lahtelaisen salibandyjoukkueen nimi on LASB, vaikkakin sen juuret ovatkin Lam-  
min Salibandy -joukkueessa, joka lyhennettiin LASB<sup>38</sup>. Nimet eivät välttämättä  
selviä myöskään yritys- tai yhdistysrekisteristä. Pesäpallojoukkue Joensuun  
Maila on rekisteröity Super-Joma Oy:nä, joka ei kuitenkaan ole joukkueen nimi<sup>39</sup>.

---

<sup>35</sup> 4

<sup>36</sup> 41

<sup>37</sup> 13 & 34

<sup>38</sup> <https://www.lasb.fi/blog-medium-without-sidebar/esittely/> & <https://www.suomiur-heilu.com/2016/03/ennatysleiso-todisti-lammin-historiallista-nousua-salibandyliigaan/> Käytetty  
16.12.2019

<sup>39</sup> <https://www.joensuunmaila.fi/yhteystiedot/> Käytetty 16.12.2019

## TEKSTITYYPIT & KIELET

|                             | kpl      | %     |
|-----------------------------|----------|-------|
| Tunnuksia                   | 126      | 92,7  |
| Erillisiä viittauksia       | 208      |       |
| <b>1. Nimet</b>             | 135      | 64,9  |
| Nimet                       | 95       | 45,7  |
| Lyhenteet                   | 40       | 19,23 |
| <b>2. Vuosiluvut</b>        | 45       | 21,63 |
| <b>3. Paikkakunnat</b>      | 18       | 8,7   |
| <b>4. Muut</b>              | 10       | 4,8   |
| Lajin nimet ja urheiluseura | 6        | 2,9   |
| Motot                       | 3        | 1,4   |
| Lempinimet                  | 1        | 0,5   |
| <b>Käytetyt kielet</b>      |          |       |
| Suomi                       | Englanti |       |
| Ruotsi                      | Latina   |       |

Taulukko 4. Tunnuksissa käytetty kirjoitettu teksti

Lähes kaikissa tunnuksissa oli kirjallista tekstiä, ja kaiken kaikkiaan tekstiviittauksia luokiteltiin 208 kappaletta, sillä samassa tunnuksessa saattoi olla useita eri tekstiviitteitä. Joukkueen nimen eri kirjoitusasut muodostivat 64,9 % viittauksista, mikä oli odotettua. Monissa tunnuksessa nimi onkin päämotiivina, jolloin kokonaisuus on tyylitelty sen ympärille. Kirjoitettu nimiviite puuttui lähinnä tunnuksista, joissa nimen määrittelyosan pystyi ilmaisemaan selkeästi kuvana kuten jääkiekkjoukkue Tapparantapparatunnuksen<sup>40</sup>.

Vuosilukuja aineistossa esiintyi 45 ja perusmuotoisia paikannimiä 18 kappaletta. Näitä tarkastellaan lähemmin alaluvuissa 6.4 Sijainnit ja paikat ja 6.5 Ajan ilmaukset. Näiden lisäksi tunnuksissa oli myös kymmenen muuta kirjallista viitettä, joista

<sup>40</sup> 50

yleisimpiä olivat joukkueen nimen ulkopuoliset lajin nimet, kuten lentopalloseura Nurmon Jymyn tunnuksen volley-teksti<sup>41</sup>.

Kolmessa tunnuksessa oli myös mukana joukkueen motto, joista kaksi oli liitetty tunnuksen osaksi heraldiikan keinoin eli erilliseen nauhaan<sup>42</sup>. Yksi motoista oli suomeksi, yksi latinaksi ja yksi englanniksi, joka oli yllättävin kielivalinta, sillä joukkueen nimi, joka myös esiintyy tunnuksessa, on yksiselitteisesti suomea. Aineistossa käytetään neljää kieltä, josta yleisimmät ovat suomi ja englanti, jonka lisäksi on käytetty ruotsia ja latinaa. Tarkempi kielten erittely on rajattu tutkimuksen ulkopuolelle, vaikka kuriositeettina voikin mainita FC Interin kolmi-nelikielisen tunnuksen<sup>43</sup>. Monikielisyys edustaa tunnuksessa seuran arvoja<sup>44</sup>.

Taulukossa 5 kuvataan joukkueiden nimen ja tunnusten yhteyttä, eli sitä kuvaako tunnus joukkueen nimeä. Lähes kaikki tunnukset ovat selkeässä yhteydessä oman joukkueensa nimeen. Ainoastaan kuudessa tunnuksessa selkeää yhteyttä ei ole, vaan tunnus ja nimi ovat toisistaan riippumattomat. Vaasan Sportin tunnuksessa on kotkan pää ja Koskenkorvan Urheilijoiden tunnuksessa toki lukee paikannimi, mutta päämotiivi härkä ei edusta tunnuksessa urheilijaa<sup>45</sup>.

#### NIMEN JA TUNNUKSEN YHTEYS

|                              | kpl | %    |
|------------------------------|-----|------|
| Tunnuksia                    | 130 | 95,6 |
| <b>1. Typografia</b>         | 74  | 56,9 |
| <b>2. Kuva ja typografia</b> | 50  | 38,5 |
| <b>3. Kuva</b>               | 6   | 4,6  |

Taulukko 5. Joukkueen nimen yhteys tunnuksiin

Tunnukset on jaettu kolmeen luokkaan, jossa ensimmäisessä viittaus joukkueen nimeen tehdään typografialla eli joukkueen nimi tai sen osa esiintyy kirjallisessa

---

<sup>41</sup> 101

<sup>42</sup> 60, 89 & 94

<sup>43</sup> 66

<sup>44</sup> <https://fcinter.fi/fc-inter/historia/> Käytetty 16.12.2019

<sup>45</sup> 49 & 9



muodossa. Toinen luokka eroaa ensimmäisestä, sillä tässä luokassa joukkueen nimeä tai sen osaa ilmaistaan typografian lisäksi kuvamotiivilla. Tähän luokkaan kuuluu niin tunnuksia, jossa nimi toistuu kokonaisena kuin tunnuksia, jossa on kyse lähinnä viitteestä. Viitteeksi on riittänyt, jos palloilijat–pallokerho -tyyppisten joukkueiden tunnuksissa esiintyy palloksi tulkittava motiivi.

Merkityksen vahvistaminen toistolla on ratkaisu, josta voi olla montaa mieltä. Valtaosassa aineistoa tunnus on jo joukkueen nimen ilmentymä, jolloin sama motiivi saattaa toistua tunnuksista kolminkertaisesti. Tällainen tunnus on kouvolaalaisella koripalloseura Kouvoilla<sup>46</sup>. Kouvojen tapauksessa toisto on lähinnä valtti, sillä motiivin toisto niin seuran kotipaikassa, nimessä kuin kahdesti tunnuksessa on perusteltua. Lisäksi toiston tunnistaminen vaatii myös oikean kielen puhumista, sillä kouvo tarkoittaa karhua, joka esiintyy tunnuksessa myös kuvamotiivina (Salmenkivi & Pulkkinen 2011).

Ainoastaan kuudessa tunnuksessa yhteys nimeen ilmeni pelkällä kuvamotiivilla vailla minkäänlaista typografiaa. Näissä tapauksissa joukkueiden nimet olivat myös selkeästi kuvalla esitettävissä ja yksilöitävissä, jolloin merkitystä vahvistavaa tekstiä ei ole koettu tarvittavan. Huomioonotettavaa on se, että neljä tunnuksista on tunnettujen jääkiekkjoukkueiden tunnuksia. Viides on amerikkalaista jalkapalloa Suomessa näkyväksi tuoneen perinteikkään Helsinki Roostersin tunnus ja kuudes on Tampereen Ilveksen jalkapallojoukkueen tunnus, joka on siis toisesta sama jääkiekkjoukkueen kanssa.

## **6.2 Kuka-mikä: asiat ja objektit**

Tässä osiossa käsitellään tunnuksissa esiintyviä elollisia ja elottomia asioita. Nämä kuka ja mikä -kysymykseen vastaavat motiivit jakaantuvat spesifiin, yleisluontoiseen ja symboliseen esittävyYTEEN. Kuka-kysymyksen tueksi on otettu mikä, sillä, vaikka kukan laajentaisikin kohdistumaan ihmisenkaltaistettuihin

---

<sup>46</sup> 125

eläimiin, sanalla ei voi suomeksi viitata aineistossa laajalti esiintyviin elottomiin asioihin ja kasvikuntaan.

### **6.2.1 Elolliset asiat ja luonto**

Palloilujoukkueiden tunnuksissa esiintyviä elollisia asioita ovat ihmis- ja eläinhahmot, sekä kasvit. Elottomia asioita ovat luonnonilmiöt sekä esineet kuten pallot ja työkalut. Taulukossa 6 on luokiteltu aineistossa esiintyvät ihmishahmot, mutta ei ihmisenkaltaistettuja eläimiä. Ihmishahmoihin on laskettu jokainen tunnuksen ihmiseen viittaava erillinen osa, muttei saman hahmon toisteisuutta useampaa kertaa.

Aineiston ihmishahmoista kukaan ei ole yksilöllisesti nimetty spesifi henkilö, vaikka aineistossa esiintyykin erisnimipohjainen joukkue JymyJussit. Myöskään pesäpallon isän Lauri "Tahko" Pihkalan mukaan nimettyä Hyvinkään Tahkon pesäpallojoukkueita ei ole luokiteltu ihmishahmoiksi, sillä tahko on myös esine.

Suurin osa tunnuksissa esiintyvistä ihmishahmoista on yleisluontoisia eli ne esittävät ihmistä yleistyyppinä. Pelaajien joukosta erottuvat lentopalloilijat kolmella selkeällä ihmishahmolla, joista kaksi ovat naisia<sup>47</sup>. Pelaajien lisäksi yleisluontoisia hahmoja ovat muut ammattikunnat sekä muut ihmisviitteet, joihin sisältyy muun muassa Jyväskylän Kirittärien ajatus kirivistä naisista.

---

<sup>47</sup> 87, 99 & 104

## IHMISHAHMOT

|                                  | kpl | %    |
|----------------------------------|-----|------|
| Tunnuksia                        | 24  | 17,7 |
| Erillisiä viittauksia            | 28  |      |
| <b>1. Pelaajat</b>               | 7   | 25,0 |
| Lentopalloilijat                 | 3   | 10,7 |
| Mailapelaajat                    | 3   | 10,7 |
| <i>jääkiekkoilijat</i>           | 1   |      |
| <i>pesäpalloilijat</i>           | 1   |      |
| <i>salibandyn pelaajat</i>       | 1   |      |
| Amerikkalaiset jalkapalloilijat  | 1   | 3,6  |
| <b>2. Abstraktit ihmismuodot</b> | 6   | 21,4 |
| <b>3. Sotilaat</b>               | 4   | 14,3 |
| Viikingit                        | 2   | 7,1  |
| Hakkapeliitat                    | 1   | 3,6  |
| Alkuperäiskansojen edustajat     | 1   | 3,6  |
| <b>4. Muut ammattikunnat</b>     | 4   | 14,3 |
| Terästyöläiset                   | 2   | 7,1  |
| Kuninkaalliset                   | 1   | 3,6  |
| Öljymiehet                       | 1   | 3,6  |
| <b>5. Uskomusolennot</b>         | 3   | 10,7 |
| Vedenneidot                      | 1   | 3,6  |
| Pyhimykset                       | 1   | 3,6  |
| Velhot                           | 1   | 3,6  |
| <b>6. Muut</b>                   | 4   | 14,3 |
| Miehiin viittaavat               | 3   | 10,7 |
| Naisiin viittaavat               | 1   | 3,4  |

Taulukko 6. Ihmishahmot

Symbolisen esittävyys osuus ihmishahmoista on suuri, sillä tähän luokkaan lasketaan niin kaikki uskomusolennot, sotilaat kuin abstraktit ihmismuodotkin. Jos tunnuksissa olisi esiintynyt nykyaikaisia sotilaita olisivat ne olleet yleisluontoisia ihmistyyppejä. Aineiston sotilaat ovat kuitenkin historiallisia ja myyttisiä hahmoja

kuten Heinolan Peliittojen hakkapeliittaviite ja Mikkelin Jukureiden viikinki<sup>48</sup>. Viikinkiteemaa on käytetty myös Salon Vilppaan tunnuksessa, mutta pelkkää kypäräkoristeen käyttöä ei voida laskea ihmishahmoksi<sup>49</sup>.

Uskomusolennot ovat myös symbolisia, sillä niitä voi pitää myyttisinä hahmoina maailmankatsomuksesta riippuen. Amerikkalaisen jalkapallon Saints-joukkueen pyhimysteema<sup>50</sup> viitanee niin pyhimysten tekemiin ihmetekoihin kuin humoristiseen ajatukseen pyhimyksenkaltaisesta käytöksestä ja lajin fyysisestä luonteesta. Abstraktit ihmismuodot ovat ihmisyyden symbolisia manifestaatioita ja samanaikaisesti niin selkeästi ihmishahmoja kuin automaattisesti vaikeasti luokiteltavissa. Tällainen abstrakti ihmisen ilmentymä on vaikkapa salibandyjoukkue Steelersin selkeä silmä<sup>51</sup>.

Palloilujoukkueiden tunnuksissa esiintyy enemmän ja vähemmän ihmisenkaltaistettuja eläimiä. Taulukko 7 lajittelee aineistossa esiintyvät eläinhahmot. Eläinhahmoja on aineistossa miltei jokaisesta selkärankaisten ryhmästä sammakkoeläimet ja leuattomat selkärankaisten poisluettuna, eli eläintenlajien kirjo on varsin laaja.

---

<sup>48</sup> 61 & 41

<sup>49</sup> 127

<sup>50</sup> 134

<sup>51</sup> 115

**ELÄIMET**

|                     | kpl | %    |
|---------------------|-----|------|
|                     | 31  | 22,8 |
| <b>1. Nisäkkäät</b> | 20  | 64,5 |
| Karhut              | 5   | 16,1 |
| <i>karhut</i>       | 4   |      |
| <i>jääkarhut</i>    | 1   |      |
| Kissaeläimet        | 4   | 12,9 |
| <i>ilvekset</i>     | 2   |      |
| <i>leijonat</i>     | 1   |      |
| <i>tiikerit</i>     | 1   |      |
| Hirvieläimet        | 2   | 6,5  |
| Pässit              | 2   | 6,5  |
| Näätäeläimet        | 3   | 9,7  |
| <i>näädät</i>       | 2   |      |
| <i>kärpät</i>       | 1   |      |
| Ahmat               | 1   | 3,2  |
| Härät               | 1   | 3,2  |
| Koirat              | 1   | 3,2  |
| Mäyrät              | 1   | 3,2  |
| <b>2. Linnut</b>    | 7   |      |
| Lokit               | 2   | 6,5  |
| Kotkat              | 2   | 6,5  |
| Ankat               | 1   | 3,2  |
| Kukot               | 1   | 3,2  |
| Pelikaanit          | 1   | 3,2  |
| <b>3. Matelijat</b> | 2   | 6,5  |
| Kobrat              | 1   | 3,2  |
| Krokotiilit         | 1   | 3,2  |
| <b>4. Kalat</b>     | 2   | 6,5  |
| Hait                | 1   | 3,2  |
| Lohet               | 1   | 3,2  |

Taulukko 7. Eläinhahmot tunnuksissa

Eläinten joukossa on spesifejä eläimiä, jotka pohjautuvat muun muassa kaupunkien vaakunoihin. Kiekko-Vantaan loikkaava lohi on tällainen, vaikka se onkin esitetty vaakunasta poiketen kokonaisuena<sup>52</sup>. Muita spesifejä eläinhahmoja ovat esimerkiksi porilaisjoukkueiden karhut<sup>53</sup>.

<sup>52</sup> 58 & <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/4/40/Vantaa.vaakuna.svg/500px-Vantaa.vaakuna.svg.png> Käytetty 13.1.2020

<sup>53</sup> 23 & 108

Osalla eläinmotiiveista on myös erisnimi silloin kun niitä käytetään joukkueen maskottina. Jyväskyläläisen Happeen maskotti on Heimo Hirvi, jolla on jopa oma salibandykoulunsa ja Lahden Pelicansin maskotin nimi on Pekko Pelikaani<sup>54</sup>. Nämä maskotit on kuitenkin valittu tunnusmotiivin perusteella, eikä toisinpäin. Tällöin tunnus on ensisijainen, eikä niiden eläinmotiiveja voida pitää spesifin hahmon esittävytenä, vaan olento on tällöin yleisluontoinen.

Tunnuksissa esiintyviä ihmisenkaltaistettuja ja suhteellisen abstrakteja eläinmuotoja, kuten Nokian KrP:n sinistä näätä<sup>55</sup> voidaan pitää symbolisen esittävyyden muotoina. Toisaalta rajanveto sen välille, missä eläin on eläimen roolissa ja siten yleisluontoinen, tai eläin on ihmisenkaltaistettu ja siten myyttinen olento ja symbolinen, on moniulotteista.

Jokainen aineisto eläin on tyylielty ja niiden käytös vaihtelee spektrillä eläimenkaltaisesta ihmisenkaltaiseen. Jokipoikien koira esitetään selkeästi eläimenä kaulapanta kaikkineen, mutta mikään koira ei ole tuon sävyn punainen<sup>56</sup>. Tässä tapauksessa on kuitenkin hedelmällisintä luokitella kyseinen koira yleisluontoiseksi esitykseksi ja rajata symbolisen esittävyyden kategoria niille eläinmotiiveille, jossa tämä ilmaisu on ensisijaista.

Ensisijaisesti symbolinen on erityisesti AC Lahden tunnuksessa kilvenkantajana toimiva leijona<sup>57</sup>, joka on niin musta siluettimuoto kuin heraldiikan mukaisessa tehtävässä. Kyseessä lienee mukaelma Suomen leijonasta, johon viittaisi myös toisen kilvenkantajan muoto vedenneitona. Symbolisia ovat myös urheilevat eläimet kuten krokotiili ja ankka<sup>58</sup>. Pelaavista eläimistä poikkeuksen luo LP

---

<sup>54</sup> <https://www.happee.fi/uutiset/4100/heimo-hirvi-salibandykoulu> & <https://www.pelicans.fi/fi-fi/article/uutinen/oletko-sina-seuraava-pekko-pelikaani/3935/> Käytetty 3.1.2020

<sup>55</sup> 113

<sup>56</sup> 55

<sup>57</sup> 67

<sup>58</sup> 131 & 95

Kangasalan kotka<sup>59</sup>, jonka ote pallostasta on eläimellinen ja siten lintu olisi yleisluontoinen. Kotka kuitenkin pohjautuu Kangasalan kaupungin tunnuksiin ja on siten spesifi<sup>60</sup>.

Luontoaiheisia motiiveja ovat myös kasvit sekä luonnonilmiöt, jotka esitetään taulukossa 8. Luontoaiheita esiintyy 32 tunnuksessa, josta noin puolet sisälsi kasvi-aiheen ja puolet luonnonilmiön kuten tähden tai salaman. HJK:n tunnuksen ruusu ei ole huomioitu tässä taulukossa, sillä muoto pohjaa heraldisesta muotoilusta ja on eronnut kasvimerkityksestään.

#### KASVIT JA LUONNONILMIÖT

|                       | kpl | %    |
|-----------------------|-----|------|
| Tunnuksia             | 31  | 22,8 |
| Erillisiä viittauksia | 32  |      |
| <b>1. Puut</b>        | 6   | 18,8 |
| Havupuut              | 2   | 6,3  |
| <i>männyn</i>         | 1   |      |
| <i>katajat</i>        | 1   |      |
| Metsät                | 2   | 6,3  |
| Puun osat             | 2   | 6,3  |
| <i>tammenlehdet</i>   | 1   |      |
| <i>pölkkyt</i>        | 1   |      |
| <b>2. Seppeleet</b>   | 9   | 28,1 |
| Kultaist              | 5   | 15,6 |
| Muut                  | 4   | 12,5 |
| <b>3. Tähdet</b>      | 9   | 28,1 |
| Yksi                  | 3   | 9,4  |
| Kaksi                 | 3   | 9,4  |
| ≤ Kolme               | 2   | 6,3  |
| Aurinko               | 1   | 3,1  |
| <b>4. Salamet</b>     | 3   | 9,4  |
| <b>5. Vesi</b>        | 3   | 9,4  |
| Laineet               | 1   | 3,1  |
| Kosket                | 1   | 3,1  |
| Lumihiutaleet         | 1   | 3,1  |
| <b>6. Hurrikaanit</b> | 2   | 6,3  |

<sup>59</sup> 98

<sup>60</sup> <https://www.kangasala.fi/kaupunki-ja-paatoksenteko/tietoa-kangasalasta/kangasalan-vaakuna-viiri-logo/> Käytetty 3.1.2020.

Puista spesifejä ovat Pölkky Kuusamon tuotemerkkiä tarkoittava pölkky sekä Tammisaari-Ekenäsin tammenlehden ja terhon yhdistelmä<sup>61</sup>. Kuntaliitoksen myötä spesifiyteen liittyy myös lisääntyntä symbolisuutta vaakunan siirryttyä pois yleiskäytöstä<sup>62</sup>. Samoin spesifi on Puijon Pesiksen tunnuksessa esiintyvä luonnonsuojelualueeseen kuuluva kuusimetsä<sup>63</sup>. Espoolaisen Hongan mänty on Tapiolassa pelaavan joukkueen sijainnista huolimatta yleisluontoinen. Loput puu-aiheista ovat myös yleisluontoisia. Kaikki tunnuksissa esiintyvät seppeleet ovat symbolisia niiden kuullessa urheilun ja voittamisen perinteiseen kuvastoon.

Tähdet ovat tunnuksista riippuen joko symbolisia tai yleisluontoisia. HJK:n tunnuksen kaksi tähteä ovat symbolisia ja ne edustavat seurahistorian aikana voitettuja mestaruuksia<sup>64</sup>. Kokkolan Hermeksellä tähdet ovat mitä ilmeisemmin ainoastaan tähtiä ja Jyväskylän Kirittärien Aurinko on abstraktissa muotoilussaan symbolinen<sup>65</sup>. FC Inter on kiinnostavasti lainannut tähtensä Kamerunin maajoukkueen tunnuksesta<sup>66</sup>.

Tunnusten hurrikaanit ja lumihiihtale ovat yleisluontoisia. Valkeakoski, joka juoksee läpi jalkapallojoukkue Hakan tunnusta, on spesifi. Heraldiiikan kieltä mukailen kyseessä on puhuva tunnus. Vimpelin Vedon tunnuksen laineet ovat symbolinen esitys Saarikentän ympäriltä kulkevasta Savonjoesta<sup>67</sup> ja AC Kajaanin tunnuksessa on viite Kajaaninjoen Linnavirtaan<sup>68</sup>. Joensuun Mailan tunnuksen

---

<sup>61</sup> 103 & 79

<sup>62</sup> <https://yle.fi/uutiset/3-5791104> Käytetty 13.1.2020

<sup>63</sup> 31 & [https://www.ymparisto.fi/fi-FI/Luonto/Suojelualueet/Natura\\_2000\\_alueet/Puijo\(6355\)](https://www.ymparisto.fi/fi-FI/Luonto/Suojelualueet/Natura_2000_alueet/Puijo(6355)) Käytetty 3.1.2020

<sup>64</sup> 69 & <https://web.archive.org/web/20110720192046/http://www.veikkausliiga.test.premium.fi/News.aspx?type=1&ID=23546> Käytetty 3.1.2020

<sup>65</sup> 18

<sup>66</sup> 66 & <https://fcinter.fi/fc-inter/historia/> Käytetty 20.12.2019

<sup>67</sup> 14 & <https://www.vimpeli.fi/matkailu> Käytetty 3.2.2020

<sup>68</sup> 77 & <https://kalallakainuussa.fi/kalapaikka/kajaaninjoki-linnanvirta/> Käytetty 3.2.2020



salama perustuu joukkueen vanhaan kannustuslauluun: *Joensuun Maila on vahva kuin ukkonen*<sup>69</sup>.

## 6.2.2 Elottomat asiat

Tunnuksissa on elollisen ja luonnonilmiöiden lisäksi ihmisten tekemiä asioita. Näitä ihmisten tekemiä asioita eritellään taulukossa 9. Ihmisten tekemien asioiden määrä on aineistossa vähäinen, sillä näitä on vain 16 tunnuksessa. Tähän laskuun ei kuitenkaan ole otettu vaatekappaleita, jotka ovat ihmishahmojen päällä, eikä palloja ja mailoja, jotka käsitellään lajiviitteiden yhteydessä luvussa 6.2.3.

### IHMISTEN TEKEMÄT ASIAT

|                               | kpl | %    |
|-------------------------------|-----|------|
| Tunnukset                     | 16  | 11,8 |
| <b>1. Sodankäynti</b>         | 5   | 31,3 |
| Lyömäaseet                    | 3   | 18,8 |
| <i>miekat</i>                 | 2   |      |
| <i>muut</i>                   | 1   |      |
| Kypärät                       | 1   | 6,3  |
| Ammukset                      | 1   | 6,3  |
| <b>2. Rakennukset</b>         | 4   | 25,0 |
| Linnoitukset                  | 2   | 12,5 |
| Tornit                        | 2   | 12,5 |
| <b>3. Työkalut &amp; muut</b> | 7   | 43,8 |
| Työkalut                      | 4   | 25,0 |
| <i>tahkot</i>                 | 2   |      |
| <i>lukot</i>                  | 1   |      |
| <i>haat</i>                   | 1   |      |
| Muut                          | 3   | 18,8 |
| <i>tekokuut</i>               | 1   |      |
| <i>tervatynnyrit</i>          | 1   |      |
| <i>pelikortit</i>             | 1   |      |

<sup>69</sup> 4 & <http://www.mikseri.net/artists/kultavasara/vahva-kuin-ukkonen/140114/> käytetty 20.12.2019

Sodankäynnin esineiden päätarkoitus on esiintyä taulukoissa yleisluontoisina. Toki sodankäynnin kuvastolla on myös symbolisia merkityksiä liittyen huippu-urheilun käsityksiin voittamisesta ja kamppailusta. Symbolista esittävyttä voi kuitenkin sodankäynnin esineiden tapauksessa pitää sivutasona, päätason ollessa yleisluontoinen kuvaus esineestä.

Aineiston neljä rakennusta taas esittävät eri asioita. Ilmeisin on spesifi Puijon torni<sup>70</sup> Kuopiosta, joka on kansallisella tasolla tunnistettu maamerkki. Puijon Peiksien stadion on Puijonlaaksossa, jonka mukaan koko joukkue on saanut nimensä. Tämän takia spesifi torni päämotiivina on tunnuksen ymmärrettävä valinta. Toinen aineiston torni on yleisluontoinen öljytorni, joka on tunnuksessa joukkueen nimen takia<sup>71</sup>.

Kahden linnoituksen tapaukset ovat moniulotteisempia. AC Kajaanin tunnuksen linnoitus on symbolinen esitys konkreettisesta spesifistä paikasta, eli Kajaanin linnoituksen raunioista kaupungin keskeltä<sup>72</sup>. Linnoituksen muoto aaltokoristellun on kuitenkin lainattu suoraan Kajaanin vaakunasta, jolloin kyse on myös spesifistä viitteestä. MYPAn<sup>73</sup> linnoitus taas on heraldiikasta tuttu koristekruunu, jota kutsutaan muurikruunuksi. Tämän takia linnoitusta voidaan pitää yleisluontoisena esityksenä.

Työkalut ja muut -luokassa on niin spesifejä, yleisluontoisia kuin symbolisia asioita. Saipan Sputnik-tekokuu on spesifi, samoin kuin Kokkolan vaakunasta lainattu palava tervatynnyri<sup>74</sup>. Muut motiiveista ovat yleisluontoisia, paitsi Porin Ässien symbolinen pelikorteista lainattu tunnus, joka tarkoittaa ässää eli ykköstä<sup>75</sup>.

---

<sup>70</sup> 31

<sup>71</sup> 107

<sup>72</sup> 77

<sup>73</sup> 84

<sup>74</sup> 48, 72 & <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/1d/Kokkola.vaakuna.svg/300px-Kokkola.vaakuna.svg.png>

<sup>75</sup> 52

### 6.2.3 Lajiviittaukset

Palloilujoukkueiden tunnuksien kannalta keskeisin osa-alue on kuitenkin lajiviittaukset. Lajiviittaukset pitävät sisällään niin asioita, kuten pelivälineet, sekä pelaajia, joita voivat olla niin ihmishahmot kuin inhimillistetyt eläimet. Lajiviittauksia esiintyy seitsemässäkymmenessä tunnuksessa eli 51,5 % aineistoa, ja ne on eritelty taulukossa 10. Lajiviitteet ovat suurimmassa osin yleisluontoisia lukuun ottamatta jo aiemmin käsiteltyä ihmisenkaltaistamisen ja abstraktin muotoilun symbolista esittävyttä.

#### LAJIVIITTAUKSET

|   | kpl | %    |
|---|-----|------|
| Tunnuksia                                 | 70  | 51,5 |
| <b>1. Yksittäiset pallot ja vastaavat</b> | 42  | 60,0 |
| Jalkapallot                               | 17  | 24,3 |
| <i>Vanhat</i>                             | 10  |      |
| <i>Telstar-tyyppiset</i>                  | 7   |      |
| Pesäpallot                                | 8   | 11,4 |
| Koripallot                                | 6   | 8,6  |
| Lentopallot                               | 4   | 5,7  |
| Salibandypallot                           | 4   | 5,7  |
| Kiekot                                    | 2   | 2,9  |
| Amerikkalaiset jalkapallot                | 1   | 1,4  |
| <b>2. Pelaajat</b>                        | 12  | 17,1 |
| Lentopalloilijat                          | 5   | 7,1  |
| Amerikkalaiset jalkapalloilijat           | 2   | 2,9  |
| Jääkiekkoilijat                           | 2   | 2,9  |
| Koripalloilijat                           | 1   | 1,4  |
| Pesäpallolijat                            | 1   | 1,4  |
| Salibandyn pelaajat                       | 1   | 1,4  |
| <b>3. Mailat</b>                          | 5   | 7,2  |
| Mailat                                    | 3   | 4,3  |
| Mailat & pallot                           | 2   | 2,9  |
| <b>4. Verkot</b>                          | 3   | 4,3  |
| Verkot                                    | 1   | 1,4  |
| Verkot & pallot                           | 2   | 2,9  |
| <b>5. Pelkät tekstit</b>                  | 7   | 10,0 |
| <b>6. Jää</b>                             | 1   | 1,4  |

Yllätyksettömästi 60 % tunnuksissa esiintyvistä lajiviitteistä on yksittäisiä palloja. Aineiston koostuessa lajeista, joissa kaikissa pallo on keskeisin peliväline, tämä on odotettua. Lisäksi pallon pyöreät muodot sopivat joukkueiden tunnuksen muodoiksi ympyräksi muutettuna. Aineiston 32:sta ympyrän muotoisesta tunnuksesta suurin osa on erilaisia palloja kuten Vaasan Palloseuran tunnus<sup>76</sup>.

Osa aineiston palloista esiintyy myös puhtaasti pallona kuten Seinäjoen Jalkapallokerhon Telstar-tyyppinen pallo<sup>77</sup>. Myös jääkiekkoa pidetään perinteiden mukaisesti pallopelinä ja aineistossa esiintyykin kaksi yksittäistä kiekkoa, josta toinen on Kiekko-Vantaan tunnuksesta<sup>78</sup>.

Pallot esiintyvät tunnuksissa myös toisen motiivin kanssa, jolloin niitä ei ole laskettu yksittäisten pallojen kategoriaan. Tällaisia ovat verkon ja pallon yhdistelmä Oriveden Ponnistuksen lentopallotunnuksesta, jossa esitetään lajin kahta keskeisintä pelivälinettä<sup>79</sup> ja tunnukset, jossa pallo on pelaajan hallussa kuten Akaa-Volleyllä<sup>80</sup>.

Mailan ja pallon yhdistävä salibandyjoukkue Oulun Luistinseuran tunnus on siinänsä kiinnostava yksityiskohta, sillä tunnuksesta esiintyvät maila ja pallo ovat jääpallon peruja<sup>81</sup>. Tunnus sopii joukkueelle erittäin hyvin, sillä onhan kyseessä sisällä pelattava *bandy*. Pelkästään salibandyyn keskittyvien joukkueiden tunnuksissa on myös käytetty salibandypallon muotoja kuten Seinäjoen Peliveljien pallon ja symbolisen salibandymailan yhdistävässä tunnuksesta<sup>82</sup>.

---

<sup>76</sup> 76

<sup>77</sup> 75

<sup>78</sup> 58

<sup>79</sup> 102

<sup>80</sup> 87

<sup>81</sup> 116

<sup>82</sup> 117

Tunnuksissa esiintyy myös 12 pelaajaa, joista osa on ihmishahmoja ja osa eläimiä. On huomattavaa, että aineistossa ei esiinny yhtään jalkapalloilijaa, vaikka kaikki muut lajit ovat edustettuna. Aineiston pelaajat on kuvattu kesken suoritusta, lukuun ottamatta Vantaa Ducksin lentopalloilija-ankkaa, joka pitää palloa käsissään<sup>83</sup>.

Lajiviite on myös tehty pelkällä tekstillä kuten Kuula Pesiksen tunnuksessa<sup>84</sup>. Tällöin tunnuksessa on joukkueen nimen lajista kertova osa auki kirjoitetussa muodossa tai ylimääräinen lisäys kuten Nurmon Jymyn volley-teksti<sup>85</sup>. Jokipoikien tunnuksessa on viitattu lajin kenttäolosuhteisiin, kun joukkueen nimi on kirjattu jäähän viittaavalla muotoilulla<sup>86</sup>. Tämä lajiviite erottuu muista tunnuksista.

Lajiviitteet voidaan siis jakaa pelivälineisiin, pelaajiin ja sanallisiin viitteisiin, jotka sisältävät usein lajin nimen. Lajiviitteet ovat joko yleisluontoisia tai symbolisia riippuen motiivien abstraktiuden tasosta eli realistiset motiivit ovat yleisluontoisia ja vahvasti abstraktit ovat symbolisia. Aineistossa koostuu erityisesti jalkapallojen osuus, joita on kaiken kaikkiaan 17. Lentopallon lajiviittaukset ovat monipuolisimpia koostuen niin palloista, pelaajista, verkoista palloilla ja ilman sekä tekstiviitteistä.

Tunnuksissa esiintyy monenlaisia konkreettisia objekteja ja olentoja. Jaottelu yleisluontoisten ja symbolisten objektien välillä ja vastaavasti yksilöllisten ja symbolisten objektien välillä ei ole yksiselitteistä. Tunnuksissa käytetty tyyli ja sen ratkaisut pohjautuvat realistisen ilmaisuuden sijaan usein abstraktiuteen ja siihen, että samalla muodolla on kaksoismerkityksiä. Tämä painottaa Shatford Laynen jaottelussa symbolisen esittävyyskategorian myös monessa sellaisessa tapauksessa, kun motiivi on tarkoitettu yleisluontoisempaan ilmaisuun.

---

<sup>83</sup> 95

<sup>84</sup> 37

<sup>85</sup> 101

<sup>86</sup> 55

Kuka-kategoriassa on otettu lähtökohtaisesti linja, että kunnallisvaakunoihin pohjautuvat motiivit ovat ensisijaisesti spesifejä symbolisen sijaan, sillä niitä on käytetty yksilöivässä tarkoituksessa. Kuten AC Kajaanin tunnus kuitenkin todistaa, spesifi ja symbolinen ilmaisu ovat usein rinnakkaisia.

Samalla voidaan kysyä, onko mikään tunnuksissa esiintyvistä motiiveista todella yleisluontoinen. Tunnuksien suunnitteleminen on aktiivinen prosessi, jossa motiivit valitaan joko merkityksen tai ulkonäön takia. Toisaalta sama on myös taiteen kanssa, jossa taiteilija päättää mitä teoksessa esitetään ja mikä on sen aihe. Yleisluontoisina voidaan siis pitää motiiveja, jotka eivät ole spesifejä tai ensisijaisesti symbolisia.

### **6.3 Mitä: teot, tapahtumat ja tunteet**

Mitä-kategoria pitää sisällään teot, tapahtumat ja tunteet. Aineiston tunnukset eivät sisällä spesifejä yksilöllisesti nimettyjä tapahtumia. Yksilöllisesti nimettyjen tapahtumien nimeäminen ei sinänsä ole tunnuksissa mahdotonta, sillä tällaisia voisivat olla mestaruuden voittaminen tai muu merkittävä tapahtuma. Joukkueen perustamisvuoden ilmaisemista tunnuksessa ei kuitenkaan voida pitää yksilöllisesti nimettynä tapahtumana.

Tunnuksissa on yleisluontoista tapahtumien ja olosuhteiden kuvaamista. Samoin erityisesti tunteiden symbolinen esitettävyyys on keskiössä tunnuksissa. Suuri osa tunnuksista on kuitenkin tapahtumien ja tekojen suhteen neutraaleja, sillä niissä lähinnä kuvataan joukkueen nimi tai lyhenne typografisesti tai niissä on joku neutraalihko kuva-aihe. Vuorovärinen Laukaan Urheilijoiden tunnus on tällainen<sup>87</sup>.

Vaikka nämä tunnukset ovatkin ilmaisuissaan neutraaleja, ei voi kuitenkaan kiistää, etteivätkö ne sisältäisi tunteita kannattajien ja urheilun seuraajien mielissä. Nämä ylpeyden, pettymyksen ja nostalgian tuntemukset ovat kuitenkin välillisiä

---

<sup>87</sup> 28

ja liittyvät lajin sisäiseen sosiohistoriaan. (Michailidis et al. 2016.) Tässä tutkimuksessa keskitytään kuitenkin niihin tapahtumien ja tunteiden ilmaisuihin, jotka esiintyvät ja selittyvät itse tunnuksessa. Tulkinta on toki silti subjektiivinen ja kansallis–paikallisidentiteettien värittävä (Michailidis et al. 2016).

Selkeimmin tapahtumat ja tunteet ovat näkyvissä tunnuksissa, joissa esiintyy ihmishahmoja sekä ihmisenkaltaistettuja ja tavallisia eläimiä. Suurin osa petoeläimistä esitetään heraldiikan sääntöjen mukaisesti näkyvät varukset eli hampaat ja kynnet esillä. Nämä eläimet esittävät vaaraa ja uhkaa, jotka ovat haluttuja tunteita urheilujoukkueen tunnuksiin. Salibandyjoukkue Karhujen karhu<sup>88</sup> pitelee suussaan (vastustajan) katkaistua salibandymailaa, eli vaaran temantiikkaa laajennetaan karhun toimiessa suorana uhkauksena. Tunnusta voi pitää väkivaltaisena, joskin uhka kohdistuu vastustajan pelivälineeseen.

Amerikkalaisen jalkapallon Crockodilesin krokotiililla on myös korosteisen lihassikkaassa käsivarressaan peliväline, jota krokotiili on kuljettamassa lajin luonteen mukaisesti. Pelaavia eläimiä ovat lisäksi Vantaa Ducksin ankka, sekä BC Nokian donkkaava näätä. Uhan ja aggression lisäksi eläinhahmot myös virnistävät viekaasti kuten Ulvilan Pesä-Veikkojen lippispäinen lokki sekä Kiekko-Vantaan loikkaava lohi<sup>89</sup>.

Aineiston muut eläinhahmot muodostavat huomattavan kontrastin Pesäkarhujen mustavalkoiseen ja lempeäniloiseen tunnukseen<sup>90</sup>, jonka karhun kieli muodostaa pesäpallon. Voidaan kysyä, johtuuko tämä liikunnan riemua ja iloa korostavan tunnuksen käyttö ja valinta siitä, että Pesäkarhut on ensisijaisesti naisten joukkue. Toisaalta neutraalia liikunnan iloa symboloi myös yleisseura Kempeleen Kirin kädet ojossa oleva ihmishahmo<sup>91</sup>.

---

<sup>88</sup> 108

<sup>89</sup> 35 & 58

<sup>90</sup> 23

<sup>91</sup> 7

Tunnuksen ihmiset tekevät erilaisia asioita. Aineiston kaksi selkeää naishahmoa ovat molemmat syöttämässä lentopalloa poninhännät heiluen<sup>92</sup>, kolmas lentopalloileva ihmishahmo on neutraalimpi. Tämän lisäksi myös pelataan jääkiekkoa ja ollaan lyömässä pesäpalloa<sup>93</sup>. Urheilevien ihmishahmojen lisäksi erityisesti kiinnostava on espoolaisen Esport Oilersin salibandymailaa pitelevä, mutta kaivoskypäräpäinen mies, joka toimii kaksoisroolissa työläisenä sekä pelaajana. Töissä ovat myös FC Lahden kilvenkantajat<sup>94</sup>.

Osassa tunnuksissa on myös mystiikkaa, joka esiintyy selkeimmin Welhojen tunnuksessa nimen ja paksukulmaisten silmien yhdistelmässä<sup>95</sup>. Omanlaistaan mystiikkaansa on myös Westend Indiansin sotakirves koholla olevalla miessiluetilla<sup>96</sup>.

Urheiluun yleisesti liitettävä yhteenkuuluvuuden tunne on esillä ainoastaan kahdessa tunnuksessa, ja niissäkin joukkueen moton johdattamana<sup>97</sup>. Kolmas motto kertoo, että Hurrikaani on joukkue, jolla on Tunnetta (the feeling). Huumorin rooli on myös tunnuksissa ilmeinen, joka esiintyy erityisesti tyylieläinissä eläinhahmoissa. Jos korttihai on hyvä korttipeleissä, Korihai on hyvä koripallossa<sup>98</sup>. Toisaalta huumoria on myös ajan saatossa vähennetty. Lahden Pelicansin entinen pelikaani<sup>99</sup> virnisti kypärä päässään, mutta 2016 käyttöön otettu uusi pelikaanitunnus on seuran ilmeen mukaisesti *itsevarmempi ja aggressiivisempi*<sup>100</sup>.

Ihmis- ja eläinhahmojen ulkopuolilta tunnuksissa tapahtumia ja tunnetta välittävät myös joukkueiden nimet. Tunnuksissa niin kiritään, kuin ollaan ketteriä ja

---

<sup>92</sup> 99 & 105

<sup>93</sup> 57 & 8

<sup>94</sup> 107

<sup>95</sup> 114

<sup>96</sup> 110

<sup>97</sup> 94 & 67

<sup>98</sup> tunnuksen numero

<sup>99</sup> [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/fi/4/4e/Lahden\\_Pelicans\\_logo.svg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/fi/4/4e/Lahden_Pelicans_logo.svg) Käytetty 2.1.2020

<sup>100</sup> <https://liiga.fi/fi/uutiset/2016/06/22/tassa-on-pelicansin-uusi-logo> Käytetty 2.1.2020



virkeitä<sup>101</sup>, jotka kaikki ovat joukkueurheilun kannalta keskeisiä ominaisuuksia. Aineistossa esiintyvät pallot ja muut pelivälineet ovat tunnuksista riippuen joko neutraaleja muotoja tai urheilutekujen ja tapahtumien manifestaatioita. Samoin on aineiston lukuisten seppelten laita, jotka ovat voittamisen ilmeinen symboli.

Usein tunnukset eivät sisällä tapahtumaa tai sisäänrakennettua tunnetta, vaan toimivat vain joukkueen nimen välittäjänä. Tällöin tunnesisällön rakentaminen jää seuran ja katsojan vastuulle. Osassa tunnuksista kuitenkin tapahtuu jotakin, joka näissä palloilujoukkueiden tunnuksissa on useimmiten pelaamista. Tämän lisäksi tunnukset välittävät aggressiota, uhmaa ja uhkaavuutta sekä jossain määrin ove-luutta ja viekkautta. Positiivisina pidettyjä tunteita on aineistossa myös muutama kuten motoissa esitetty yhteenkuuluvuus sekä iloisuudessaan ja lempeydessään selkeästi erottuva Porin Pesäkarhu. Kontrasti on suuri toiseen porilaisjoukkueeseen FTB Karhuihin.

#### **6.4 Missä: sijainnit ja paikat**

Missä-kategoria sisältää tunnusten sisältämän paikkatiedon niin maantieteellisinä, arkkitehtuurisina kuin symbolisina paikkoina. Yksilöllisesti nimetyt maantieteelliset paikat esiintyvät aineistossa kahdella tapaa. Ensimmäisessä spesifi paikan ilmaus on lyhentämättömän joukkueen nimen osa kuten Tampereen Pallo-  
Veikoilla tai koripallojoukkue BC Nokialla<sup>102</sup>.

Toinen vaihtoehto on paikkakunnan nimen esiintyminen joukkueen nimestä irrallisenä kuten Erä-Viikinkien sekä Pattijoen Urheilijoiden tunnuksissa<sup>103</sup>. Jälkimmäisessä spesifin paikan lisäämisellä on erityinen syynsä, sillä Pattijoen kunta liittyi 2000-luvun alussa Raaheen ja tämä hallinnollinen muutos on haluttu esille myös tunnuksessa.

---

<sup>101</sup> 7, 17, 18, 33, 56 & 20

<sup>102</sup> 86 & 119

<sup>103</sup> 106 & 11

Erityisesti kuopiolaisen Puijon Pesiksen tunnus perustuu maantieteellisille viitteille<sup>104</sup>. Tunnus sisältää yksilöllisesti nimetyn paikan tekstimuotoisena lisäyksenä (Kuopio) sekä samanaikaisesti niin maantieteellisen kuin arkkitehtuurisen paikan eli Puijon. Tunnukseen mahtuu niin Puijon kuuluisa mäki sekä näkötorni kuin luonnonsuojelualueen arvokas kuusimetsä<sup>105</sup>. Maantieteellinen sijainti on esillä myös Valkeakosken Hakan tunnuksessa, jossa on kirjaimellisesti valkea koski<sup>106</sup>.

Oma osansa aineistosta on symbolisoiduilla paikan ilmauksilla, joita on eritelty taulukkoon 11. Symboliset maantieteelliset viitteet on jaettu heraldisiin viitteisiin, jotka pohjaavat vaakunoista, maakuntaväreihin sekä tarinallisiin viittauksiin. Heraldisten viittausten ryhmä on selkein, kun taas tarinallisten maantieteellisten viittausten ryhmässä on tulkinnanvaraa.

#### MAANTIETEELLISET

|                                  | kpl | %    |
|----------------------------------|-----|------|
| Tunnuksia                        | 39  | 28,7 |
| Erillisiä viittauksia            | 41  |      |
| <b>1. Heraldiset viittaukset</b> | 16  | 39,0 |
| Kuntataso                        | 11  | 26,8 |
| <i>selkeät</i>                   | 9   |      |
| <i>johdetut</i>                  | 2   |      |
| Maakunnat ja läänit              | 5   | 12,2 |
| <i>Maakunnat</i>                 | 3   |      |
| <i>Entiset läänit</i>            | 2   |      |
| <b>2. Maakuntavärit</b>          | 14  | 34,2 |
| Pohjanmaat                       | 7   | 17,1 |
| Savo                             | 4   | 9,8  |
| Karjala                          | 3   | 7,3  |
| <b>3. Tarinalliset</b>           | 10  | 24,4 |

<sup>104</sup> 31

<sup>105</sup> [https://www.ymparisto.fi/fi-FI/Luonto/Suojelualueet/Natura\\_2000\\_alueet/Puijo\(6355\)](https://www.ymparisto.fi/fi-FI/Luonto/Suojelualueet/Natura_2000_alueet/Puijo(6355)) Käytetty

30.12.2019

<sup>106</sup> 80

Heraldiset viittaukset on jaettu kuntatason sekä maakunta- ja läänitason viittauksiin. Kunnallisvaakunaan viittaavia ovat muun muassa porilaisjoukkueiden karhutunnukset, josta Pesäkarhujen karhua voidaan pitää vaakunapastissina<sup>107</sup>, sekä palava tervatynnyri Kokkolan Pallo-Veikkojen tunnuksessa. Lentopalloseura LP Kangasalan tunnusta voidaan taas pitää kunnallisvaakunasta johdettuna, sillä tunnuksen lentävä kotka on kunnallisvaakunassa esiintyvän harpun osana<sup>108</sup>.

Maakuntien vaakunoihin viittaa FC Lahden tunnuksen kilvenkantajana toimiva Päijät-Hämeen vedenneito, IFK Mariehamnin saksanhirvi sekä Oulun Kärppien viittaus Pohjois-Pohjanmaan kärppiin<sup>109</sup>. Nykykatsojan näkökulmasta Tampereen Ilvesten tunnuksissa ei ole ilmeistä viitettä tamperelaisuuteen tai pirkanmaalaisuuteen, mutta seuran historian alkaessa 1930-luvulta Suomen maantieteellinen jaottelu poikkesi nykyisestä. Seuran ensimmäinen ilves, josta nykyinen myös pohjaa on ilmeinen laina vuonna 1997 lakkautetun Hämeen läänin vaakunasta, joka on nykyisin käytössä suppeampaa aluetta tarkoittavalla Kanta-Hämeen maakunnalla. (Malmsten 2013, 10 & 170.<sup>110</sup>)

Maakuntavärit ovat Suomen nykyisiin 19 maakuntaan perustuvia värejä, joilla on oma asemansa maakuntien tunnuksina. Kuten Karjalan liiton sivuilla kerrotaan, Karjalan värit ovat punainen ja musta, vaikka yhdistelmä ei olekaan heraldisesti oikeaoppinen<sup>111</sup>. Nämä värit ovat myös nykyisten Etelä- ja Pohjois-Karjalan maakuntavärejä. Savon värit ovat keltainen (kultainen) sekä musta ja

---

<sup>107</sup> 23 & <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/cb/Porin vaakuna.svg/301px-Porin vaakuna.svg.png> Käytetty 13.1.2020

<sup>108</sup> 89 & <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/e/e1/Kangasala.vaakuna.svg/300px-Kangasala.vaakuna.svg.png> Käytetty 13.1.2020

<sup>109</sup> <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/4/43/Päijät-Häme.vaakuna.svg/40px-Päijät-Häme.vaakuna.svg.png> ; <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/5c/Coat of arms of Åland.svg/40px-Coat of arms of Åland.svg.png> ; <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/b/bd/Pohjois-Pohjanmaan vaakuna.svg/40px-Pohjois-Pohjanmaan vaakuna.svg.png> Käytetty 13.1.2020

<sup>110</sup> <https://www.hameenliitto.fi/fi/hameen-maakuntatunnukset> Käytetty 20.1.2020

<sup>111</sup> <https://www.karjalanliitto.fi/karjalaisuus/karjalan-tunnukset.html> Käytetty 30.12.2019

Pohjalaismaakuntien värejä taas ovat sininen ja hopea (valkoinen). Näistä poikkeuksena on Pohjanmaa, jonka värit ovat punainen ja kulta, mutta joiden käyttö ei esiinny aineistossa<sup>112</sup>.

Pohjalaismaakuntien sinivalkoista yhdistelmää on käytetty muun muassa pesäpallojoukkue Lapuan Virkiän tunnuksessa<sup>113</sup>. Savon keltamusta väriyhdistelmä on keskiössä niin Kuopion Palloseuran kuin Siilinjärven Pesiksen tunnuksissa<sup>114</sup>. Karjalan värit esiintyvät puhtaimmillaan Lappeenrannan Pesä-Ysien tunnuksessa<sup>115</sup>.

Kotiseutuneuvos Seppo Kononen kirjoittaa kolumnissaan *Maailman nopein Savon väreissä* myös lappeenrantalaisen Saipan keltamustan väriyhdistelmän olevan savolainen<sup>116</sup>, jota voikin pitää todennäköisenä. Tätä ei kuitenkaan ole otettu huomioon taulukossa 11, jonka maakuntavärinäkökulma keskittyy Suomen nykyiseen 19 maakuntaan. Kontrasti karjalanvärisen 1970-luvun lopulla perustetun Pesä-Ysien tunnuksen ja 1948 perustetun Saipan mahdollisesti savolaisen keltamustan tunnuksen välillä on huomattava. Tämä, ja muut urheilutunnusten ja maakuntaidentiteetin sekä historiankäytön kysymykset, ovat kuitenkin toisten tutkimusten aiheita.

Tarinalliset maantieteelliset viitteet viittaavat paikkaan symbolisesti. Tästä on kyse, kun espoolainen Westendin alueella perustettu salibandyseura käyttää tunnuksessaan villinlännen myyttistä kuvastoa<sup>117</sup>. Savonlinnalainen SaPKo luottaa tunnuksessaan Olavinlinnaa tarinan mukaan suojelleeseen mustaan pässiin<sup>118</sup>, joka sitoo joukkueen tarinallisesti kotipaikkaansa ja sen symboliikkaan.

---

<sup>112</sup> <https://www.obotnia.fi/tietopalvelut/maakunnan-tunnusmerkit/> Käytetty 30.12.2019

<sup>113</sup> 20

<sup>114</sup> 73 & 12

<sup>115</sup> 24

<sup>116</sup> 48 & <https://blogit.savonsanomat.fi/jos-kielin-voisi-kertoa/maailman-nopein-savon-vareissa/> Käytetty 30.12.2019

<sup>117</sup> 110

<sup>118</sup> 63 & <https://www.kansallismuseo.fi/fi/olavinlinna/tarinoita> Käytetty 30.12.2019

Tunnuksien *missä* siis vaihtelee yksilöllisesti nimetyistä joukkueiden kotipaikoista Puijonlaakson maantieteellis–arkkitehtuurisen yhdistelmän kautta paikan symbolisiin esityksiin, joina toimivat laajempi maakuntasymboliikka sekä tunnusten tarinallinen, jopa myyttinen, sijaintitieto. Maantieteellistä sijaintia ja paikallisuutta voidaankin pitää oleellisena osana aineistossa esiintyneitä tunnuksia. Sijaintia ja paikkaa ilmaistaan niin sanallisesti joukkueen auki kirjoitetun nimen osana kuin erillisesti, jos sijaintia on haluttu nostaa esille erityisesti.

Kirjallisten ilmauksien lisäksi tunnukset on sidottu paikkaan käyttämällä heraldista kuvastoa. Erityisesti vaakunoissa esiintyvät eläinhahmot ovat muodostuneet joukkueiden tunnusten osiksi tai päämotiiviksi. Tunnuseläimestä on voitu johtaa myös joukkueen lempinimiä. Maakuntavärejä tunnistettiin aineistosta ainostaan maakuntaidentiteetiltään vahvoista maakunnista eli pohjalais-, savolais- ja karjalaisalueilta. Kuitenkin aineistossa esiintyi myös hämäläismaakuntien tunnuspiirteitä AC Lahden vedenneidon muodossa.

Osa tunnuksista on myös sijainnista riippumattomia, eivätkä ne sisällä maantieteellisiä viitteitä lainkaan. Osassa näistä viittaus on piilossa joukkueen nimen lyhenteessä, kuten Rauman Lukolla<sup>119</sup> ja osassa viitettä ei ole lainkaan kuten Hyvinkään Tahkolla<sup>120</sup>. Paikkasidonnaisuus aiheuttaa myös eriäviä mielipiteitä. Viittauksia sisältämätön Jypin hurrikaanitunnus on myös ollut keskustelun kohteena, ja sen korvaajaksi on ehdotettu Keski-Suomen maakunnan metsolintua<sup>121</sup>.

## 6.5 Milloin: ajan ilmaukset

Palloilujoukkueiden tunnuksissa esiintyy ajan ilmauksia niin suoraan kuin välillisesti. Lineaarista aikaa ilmentävät tunnusten vuosiluvut, jotka kertovat seurojen perustamisvuodesta. Lisäksi tunnukset ovat oman aikansa tuotoksia ja niiden

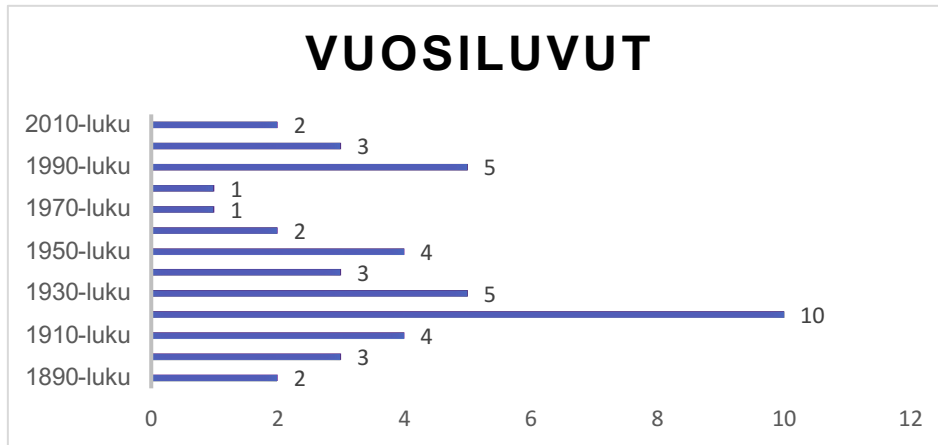
---

<sup>119</sup> 46

<sup>120</sup> 2 & 16

<sup>121</sup> 42 & <https://www.ksml.fi/urheilu/kiekko/JYPin-logo-vaihtoon-Näin-seura-kommentoi/258984> Käytetty 30.12.2019.

tyylistä voi siten päätellä tunnuksen syntyajan. Taulukossa 12 eritellään tunnuk-  
sissa esiintyneet vuosiluvut. Vuosilukuja esiintyi 44 tunnuksessa, josta yhdessä  
vuosilukuja oli kaksi.



Taulukko 12. Tunnuksissa esiintyvät vuosiluvut

Vuosilukuja oli tunnuksissa jokaiselta vuosikymmeneltä 1890-luvun Helsingin IFK:n perustamisen jälkeen. 1900-luvun alkupuolella perustettujen joukkueiden tunnuksissa vuosilukuja oli eniten, 1920-luvulla perustetuista joukkueista jopa kymmenellä. Nämä tunnukset kuuluvat monessa tapauksessa yleisseuroille, joiden alla on järjestetty toimintaa niin yleisurheilussa kuin jääpallossa.

Huomattava yksityiskohta on lentopallojoukkue Vantaa Ducksin ankkatunnus<sup>122</sup>, jonka liekkitaustalla on emoseura Korson Vedon perustusvuosi ja lyhenne. Tällöin edustusjoukkue käyttää omia tunnuksiaan unohtamatta kuitenkaan perinteitään yli 85 vuotiaana seurana. Ajanjaksolta 1960–1980 vuosilukuja on vain neljä, joka on jossain määrin suhteessa tänä aikana perustettujen joukkueiden määrään. Tältä ajalta on kuitenkin rovaniemeläinen RoKi, jonka tunnuksessa vuosilukua ei ole<sup>123</sup>.

<sup>122</sup> 95

<sup>123</sup> 62 & <https://www.rokihockey.fi/seura/historia> Käytetty 31.12.2019

Suomen Amerikkalaisen Jalkapallon liiton järjestäytyttyä 1979 ja Salibandyliiton 1985 ruvettiin Suomessa kuitenkin pelaamaan järjestäytyneesti kahta uutta lajia, jota varten on myös perustettu erityisseuroja vuodesta 1979 eteenpäin. Amerikkalaisen jalkapallon joukkueista kuitenkaan yhdelläkään ei ole vuosilukua tunnuksessaan ja ainoastaan Seinäjoen Peliveljien tunnuksessa on perustamisvuosi 1994. Osa salibandyjoukkueista toki pelaa yleisseuratunnuksella, jossa on tämän seuran perustamisvuosi kuten KooVee sekä TPS<sup>124</sup>.

Aineiston uusin vuosiluku on 2017 perustetulla Savo Volleyllä, joka syntyi piela-veteläis–siilinjärveläisen Sammon ja kuopiolaisen Leka Volleyn edustusjoukkueiden fuusiosta<sup>125</sup>. Tuore vuosiluku voi näyttää tunnuksessa hassulta suhteutetuna ennen itsenäisyyden aikaa ja sen ensimmäisiltä vuosikymmenillä perustettuihin joukkueisiin. Toisaalta ajan kuluessa eteenpäin joukkue synnyttää omat perinteensä ja vuonna 1990 perustettu FC Inter viettää jo 30-vuotiskauttaan.

Joukkueen historia ja perinteikkyyys korostuu osassa tunnuksista. Osan 1900-luvun molemmiin puolin perustettujen joukkueiden tunnuksukset ovat alkuperäisiä, kun taas toisilla joukkueilla tunnuksia on uudistettu huomattavasti kuten Kuopion Palloseuralla vuodelta 1923<sup>126</sup>. Vastaavasti osa joukkueista on käyttänyt välissä toista tunnusta ja palannut käyttämään alkuperäistä tai lähes sitä muistuttavaa tunnusta korostaakseen joukkueen pitkää historiaa ja perinteitä. Tällaisia joukkueita ovat esimerkiksi jääkiekkoseurat HPK sekä HIFK<sup>127</sup>.

Välillisesti aika näkyy tunnusten esineistön perusteella. Jalkapallot ovat yhä perinteisiä nahkaommelpalloja tai Telstareja, vaikka nykyajan pallot näyttävät erilaisilta. Samoin tunnusten suunnittelun ratkaisut edustavat omaa aikaansa, kuten

---

<sup>124</sup> 111 & 118

<sup>125</sup> 92 & <https://yle.fi/urheilu/3-9986066> Käytetty 31.12.2019

<sup>126</sup> 73 & <http://www.kups.fi/fi/kups-oy/historia> Käytetty 13.1.2020

<sup>127</sup> 39 & [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/fi/thumb/d/d6/Hämeenlinnan\\_Pallokerhon\\_logo.svg/1280px-Hämeenlinnan\\_Pallokerhon\\_logo.svg.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/fi/thumb/d/d6/Hämeenlinnan_Pallokerhon_logo.svg/1280px-Hämeenlinnan_Pallokerhon_logo.svg.png) ; 38 & [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/fi/thumb/6/69/Big\\_Red\\_Catsin\\_logo.svg/240px-Big\\_Red\\_Catsin\\_logo.svg.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/fi/thumb/6/69/Big_Red_Catsin_logo.svg/240px-Big_Red_Catsin_logo.svg.png) Käytetty 13.1.2020

Kokkolan Tiikereiden tunnus, jossa on keltaiset yksityiskohdat mustalla pohjalla<sup>128</sup>.

Tunnuksissa on myös historian käyttöä, josta erityisesti viikinkiteeman korostuu. Viikingit sopivat temaattisesti urheilun kuvastoon, vaikkakin monien joukkueiden ja viikinkien yhteys on lähennä välillinen. Salolaisen Vilppaan viikinkiteeman selitys on paikallinen Viikinkivuori-niminen alue ja läheisten alueiden pronssi- ja rautakauden löydökset<sup>129</sup>. Historian värikynä ja tarinallisuus on kuitenkin tärkeää. Vastaavasti vaasalainen amerikkalaisen jalkapallon joukkue on Royals, sillä onhan Vaasa sentään kuninkaallinen kaupunki, joka on saanut nimensä ja vaakunansa lyhteen Vaasa-suvulta<sup>130</sup>.

Tunnusten milloin ei siis kerro nykyhetkestä, eikä tunnuksen syntyhetkestä, vaan lineaarisen ajan ilmaisuja käytetään kertomaan seuran historiasta, olipa se kolmikymmenvuotinen vai reilusti yli toista sataa. Nuoren, vuonna 2017 perustetun, Savo Volleyn tunnuksessa vuosiluku konkretisoi muutosta ja uuden joukkueen syntyä. Perinteikkäät savolaisjoukkueet aloittivat vuonna 2017 yhteisen taipaleen ja sen on haluttu näkyvän tunnuksessa.

Tunnuksen syntyäika on myös nähtävissä tunnuksen tehdyissä muotoiluratkaisissa. Toiset tunnuksat kestävät aikaa tosia paremmin, kun taas toiset saavat mainostoimistolta päivityksiä useammin seuran halutessa modernisoida ja virtaviivaistaa brändinsä. Muutos nähdään usein negatiivisena, mutta vaikutus seuran talouteen kannattajatuotemyynnin myötä on monesti positiivinen. Joukkueen sitoutuneet kannattajat seuraavat joukkuetta, ja samalla käyttävät rahaa, oli muutos mieluinen tai ei. (Ahn et al. 2013.)

---

<sup>128</sup> 90

<sup>129</sup> <http://www.salomus.fi/opimuseossa/salonkulttuuriymparisto/kohteet/esihistoriallisetkohteet/> Käytetty 4.1.2020

<sup>130</sup> 133 & <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/30/Vaasa.vaakuna.svg/200px-Vaasa.vaakuna.svg.png>



## 7 JOHTOPÄÄTÖKSET JA LOPUKSI

Tämä luku sisältää yhteenvedon analyysistä. Johtopäätökset-osiossa tuloksia verrataan aiemmin esitettyihin ennakko-oletuksiin sekä muihin tutkimuksiin. Lopuksi käsitellään tutkimuksen rajoituksia ja mahdollisia jatkotutkimuksen aihepiirejä.

### 7.1 Yhteenveto

Tässä tutkimuksessa käsiteltiin suomalaisten katsojaluvultaan suurimpien palloilusarjojen joukkueiden tunnuksia. Tutkimuksessa pyrittiin selvittämään, millaisia tunnuksia ovat, millaisia maantieteellisiä ominaisuuksia niissä on, sekä, miten tunnuksia muistuttavat toisiaan lajin sisällä.

Aineiston rajausperusteena oli sarjojen suosio, joka johti eri lajien vaihtelevaan painotukseen. Pesäpallon suosion johdosta lajin tunnusten osuus aineistossa on suurin: 37 tunnusta yhteensä kolmesta sarjasta. Vastaavasti Vaahteraliigassa pelanneita amerikkalaisen jalkapallon joukkueita on ainoastaan seitsemän.

Tunnukset muodostavat ulkonäöllisesti neljä päätyyppiä, jotka ovat kuvan ja tekstin erilaiset yhdistelmät, vaakunatyypiset, ympyränmalliset sekä logotyyppiset tunnuksia. Näiden lisäksi on myös monikulmioiden ja soikoiden muotoisia sekä vapaarajaisia tunnuksia. Myös tunnuksen muoto sisältää ikonologisia merkityksiä.

Lähes kaikki tunnuksia ovat yhteyksissä joukkueen nimeen suoraan tai johdettuna. Viittaus tehdään yleensä joko typografialla tai typografian ja kuvan yhdistelmällä. Kuvan ja tekstin yhdistelmät muodostava toisteisuutta ja päällekkäisyyttä, jota voidaan pitää niin vahvuutena kuin heikkoutena riippuen tunnuksesta ja sen käyttöympäristöstä. Tämän lisäksi muutamassa tunnuksessa viite nimeen muodostetaan pelkällä kuvalla, jolloin tunnus koostuu vain yhdestä motiivista.

Tunnuksien aihesisältö on monipuolinen koostuen sekä lajiviittauksista, että elollisista ja elottomista asioista. Lajiviittauksista yleisimpiä ovat erilaiset pallot, joita esiintyy niin luonnollisina palloina kuin abstrakteina palloja symboloivina

muotoina. Lisäksi tunnuksissa esiintyy erilaisia pelaajia, jotka ovat joko ihmishahmoja tai ihmisenkaltaistettuja eläimiä. Ihmishahmoja esiintyy aineistossa myös muissa rooleissa, samoin kuin osa eläimistä on eläimen roolissa. Motiiveina on käytetty myös luonnonaiheita kasveista sääolosuhteisiin sekä erilaisia ihmisen luomia asioita, kuten sodankäynnin välineitä. Huomattava osa tunnuksista kuitenkin koostuu joukkueen nimen variaatioista, jotka esiintyvät joko yksinään logotyypisenä tai jonkun muun muodon kanssa.

Tunnuksissa käytettyjen motiivien asema spesifinä, yleisluontoisena tai symbolisena vaihtelee tunnuskohtaisesti. Spesifit motiivit ovat asioita, joilla on yksilöivä nimi. Yleisluontoisena voidaan taas pitää motiiveja, joiden ulkomuoto on riittävän luonnollinen, eikä niiden päätarkoitus ole symboloida tai olla manifestaatio jostakin. Lähes jokaista tunnuksissa esiintyvää motiivia voidaan pitää jossain määrin symbolisina, sillä ne on valittu tarkoituksella ja niihin sisältyy erilaisia merkityksiä. Tässä tutkimuksessa symbolinen esittävyys on kuitenkin rajattu motiiveille ja aiheisällöille, jotka ovat ensisijaisesti symbolisia kuten tarinalliset motiivit ja myyttiset olennot.

Maantieteellisyys ja paikkatieto näkyvät tunnuksissa niin suoraan kuin välillisesti. Suorat viittaukset muodostuvat auki kirjoitetuista paikannimisistä, joita käytetään eri tarkoituksiin. Tämän lisäksi maantiellisyys esiintyy tunnuksissa niin väri- kuin motiivivalinnoissa. Monien tunnusten motiivit on lainattu kunnallisvaakunoista ja värimaailma on saanut inspiraationsa maakuntaväreistä. Maakuntavärejä ei kuitenkaan tunnustettu tasaisesti ympäri Suomea, vaan niiden käyttö oli painottunut vahvaidentiteettisenä pidettyihin alueisiin. Tämän lisäksi osa maantieteellisistä viitteistä on tarinallisia, jolloin tunnus viittaa johonkin paikalliseen ilmiöön tai tapahtumaan.

Tunnukset sisältävät paikallisten maantieteellisten viitteiden lisäksi myös viitteitä laajempaan kansainvälisiin tunnusmuotoilun käytäntöihin. Tunnukset eivät synny tyhjiössä, vaan ne edustavat omaa aikaansa ja sen hetken tapoja. Useat aineiston joukkueet ovat myös uudistaneet tunnuksensa kaudelle (2019–)2020, eli muutoksia tapahtuu vuosittain myös Suomessa.

Tunnuksissa on lajikohtaisia eroja. Pesäpallotunnukset eivät muodosta yhtä selkeää tyyppiä, vaan tunnukset ovat niin erilaisia sommitelmia, tekstipohjaisia kuin muutama vaakunamukaelmiakin. Erityisesti typografiaa päämotiivinaan käyttävät tunnukset korostuvat. Harvassa tunnuksessa on käytössä jotain esittävää päämotiivia, joten kolme eläinmotiivista tunnusta sekä lyöjätunnus erottuvat joukosta. Toki pallon muotoja symboloidaan lukuisissa tunnuksissa.

Jääkiekon liigajoukkueiden tunnukset ovat heterogeenisempiä, kun voisi ajatella. Tunnuksissa on käytetty niin vapaamuotoisia motiiveja, tekstin ja kuvan yhdistelmää, vaakunamuotoja sekä perinnetunnuksia seurahistoriasta. Ne eivät eroa merkittävästi pienempibudjettisen Mestiksen tunnuksista. Keskeisin ero sarjojen välillä on, ettei Liigan tunnuksissa ole TPS:ää lukuun ottamatta lajiviittauksia, kun taas Mestiksessä viittauksia on yhdeksässä tunnuksessa. Mestistunnuksista on kuitenkin nähtävissä, että niitä on uudistettu viime vuosikymmenillä, jotta ne pysyvät lajin muotokielen mukana.

Jalkapallojoukkueiden tunnuksista näkyy, että on olemassa yhteinen käsitys tunnusten koostumuksesta. Tunnusten vaakunaisuus ja paikallisuuden korostuminen kuuluu kansainväliseen jalkapallotunnusmuotoiluun. Lajiviitteitä eli erilaisia jalkapalloja on 15 tunnuksessa. Yksityiskohtana jalkapallon tunnuksissa näkyy ruotsinkielisyys, joka on suoraan näkyvissä neljässä tunnuksessa suoraan sekä välillisesti pietarsaarelaisen Jaron tunnuksessa, joka on nimetty paikallisen teräsyhtiö AB Jakobstads Rostfria - Pietarsaaren Ruostumaton OY mukaan<sup>131</sup>.

Lajiviitteiden käyttö lentopallotunnuksissa on monipuolista, vaikkakin viidessä tunnuksessa niitä ei ole käytetty. Verkon käyttö kolmessa tunnuksessa on huomattavaa, sillä aineiston muissa lajeissa ei niinkään viitata tarvittaviin kenttäolosuhteisiin. Lentopallon erityispiirre on myös kaksi sponsorin nimellä pelaavaa joukkuetta, joiden tunnuksessa käytetään pääsponsorin tunnusta. Rahoittajan

---

<sup>131</sup> <https://www.kauppalehti.fi/yritykset/yritys/oy+jaro+ab/01816415> <https://www.palloliitto.fi/jalkapallouutiset/ff-jaro-juhli-50-vuotista-taivaltaan> Käytetty 6.1.2020

nimellä pelaaminen ei kuitenkaan ole suomalaisessakaan urheilussa ennenkuulumatonta Jaron viettäessä 55-vuotisjuhliaan vuonna 2020.

Salibandyjoukkueiden tunnuksissa esiin nousevaa on huumorin ja tarinallisuuden käyttö, ja yleisseuratunnusta käyttävät joukkueet erottuvat selkeästi muista. Korisliigan tunnuksissa koripallo on käytössä niin pallona, tunnuksen taustana kuin vaakunakilven koristeluna. Lisäksi tunnuksissa esiintyy paljon eläinmotiiveja ja näkyvissä on joukkueiden yleisseuratausta, joka tuodaan tunnuksissa esille eri tavoin. Amerikkalaisen jalkapallon tunnuksiset erottuvat osittain englanninkielisyydellään, jota kuitenkin esiintyy myös salibandyn ja lentopallon tunnuksissa.

## **7.2 Johtopäätökset**

Aiempi oletus tunnusten sisällöstä piti sinänsä paikkansa. Suurin osa tunnuksista saa aihesisältönsä ilmentämällä jollakin tapaa joukkueen nimeä. Kuitenkin ainoastaan muutamassa tunnuksessa viite tehtiin pelkällä kuvalla, kun pelkällä tekstillä viittaavia oli puolet. Toisaalta, jos joukkueen nimi on viitannut konkreettiseen asiaan, tämä on myös esitetty kuvaviitteellä. Kuitenkin aineistossa oli myös tunnuksia, jotka eivät sisältäneet tällaisia kuvamotiiveja vaan koostuivat joukkueen nimestä logotyyppisesti tai toiseen muotoon kehystettynä. Yksittäisiä tunnuksia lukuun ottamatta aineisto noudatti kielellisen ja ikonisen koodin yhdistelmän kaavaa (vrt. Michailidis et al. 2016).

Tunnuksissa oli myös lajiviittauksia sekä paikallisesta kuvastosta lainattuja maantieteellisiä viittauksia, kuten aiemmissa tutkimuksissa oli esitetty (ks. Michailidis et al. 2016, Knuutila 2016; Björn 2016). Tunnuksista löytyvät motiivit mukailivat Mestareiden liigassa pelanneiden joukkueiden tunnusten ikonisia koodeja (Michailidis et al. 2016). Mestareiden liigan tunnuksia oli miltei saman verran kuin tämän pro gradu -tutkimuksen aineiston palloilujoukkueiden tunnuksia. Erot aineistojen välille muodostuvat rajauksesta: Mestareiden liigaan osallistuvat eurooppalaiset huipputason jalkapallojoukkueet ja vastaavasti tässä tutkimuksessa aineisto muodostui yhden maan useasta palloilulajista. Erilaisesta jaottelusta huolimatta ikonisia koodeja voi jokseenkin verrata tunnistettuihin motiiveihin.

Huomattava ero on ihmishahmot, joita ikonisissa koodeissa esiintyi kolme (Michailidis et al. 2016), mutta suomalaisten palloilulajien tunnuksissa 28 kappaletta. Eroa eivät selitä pelkästään mukaan lasketut tekstiviitteet, vaan on otettava huomioon, ettei suomalaisissa jalkapallon tunnuksissa esiinny kuin myyttinen ihmishahmo. Kokonaisuutta tarkastellessa muut erot ovat lähinnä määrissä, vaikakaan suomalaisista tunnuksista ei tunnistettu yhtään liikennevälinettä. Jaotellun ero korostuu ikonisten koodien symbolit-luokassa, joka sisältää jalkapalloja esittävät muodot, kun taas tässä tutkimuksessa lajiviitteet on eritelty erikseen. (Michailidis et al. 2016.)

Knuutilan opinnäytetyössä (2016), joka käsittelee kattavasti eri lajien tunnuksia, keskityttiin lajiviitteisiin tarkemmin. Koripalloon perustuvien viitteiden määrä korostuu yhdysvaltalaisen NBA-koripallosarjan tunnuksissa. (Knuutila 2016, 15.) Tämä on huomattavissa myös suomalaisen Korisliigan tunnuksissa, jossa koripallon muotoja käytetään usein ja vaihtelevasti. Vastaavasti jääkiekon NHL:ssä lajiviitteitä oli Knuutilan mukaan niukasti ja kotimaisessa Liigassa ei yhtään (Knuutila 2016, liite 2). Kuitenkin TPS:n tunnuksen palloa voi pitää lajiviittauksena. Lisäksi Mestiksen tunnuksissa lajiviittauksia esiintyy runsaasti ja monipuolisesti.

Knuutilan opinnäytetyöstä käy ilmi myös, ettei Liigan tunnuksissa ole yhtään maantieteellisiä viittauksia (Knuutila 2016, liite 2). Knuutila määrittelee maantieteellisen viitteen sisältämään niin viittaukset kaupunkiin ja sen rakennuksiin, ihmisiin tai kaupungin sekä kansakunnan heraldisiin tunnuksiin (Knuutila 2016, 16). Tätäkin määritelmää käyttäen Liigan tunnuksissa esiintyy maantieteellisiä viittauksia, joista selkeimpänä voi pitää Oulun Kärppien kärppää.

Heraldinen muotoilu, erityisesti vaakunakilven käyttö, mutta myös vaakunoista lainaaminen, on selkeässä roolissa myös suomalaisten palloilulajien tunnuksissa (Phillips 2015; Michailidis et al. 2016; Knuutila 2016). Knuutila (2016) pitää vaakunaisuutta perinteisten tai arvokkuutta korostavien joukkueiden tunnusmerkkinä (Knuutila 2016, 12). Heraldisen muotoilun mukailu näkyy aineistossa niin

vanhoissa kuin suhteellisen uusissa tunnuksissa, ja näiden muotojen käyttöönoton perusteet ovat varmasti olleet monipuoliset.

Tutkimuksessa ei sinänsä tutkittu joukkueiden perustamisajankohdan suhdetta tunnusten ulkonäköön. Vuosilukujen käyttö ei kuitenkaan rajoittunut pelkästään pitkähistoriallisten perinteisen seurojen käyttöön, vaan niitä esiintyi jokaiselta aikakauden vuosikymmeneltä. Perinnetunnuksina pidettäviä tunnuksia esiintyy toki erityisesti vanhoissa seuroissa, mutta on kuitenkin huomattava, että myös suhteellisen nuorena lajina pidettävän salibandyn tunnuksina on käytössä emoseuran tunnuksia. Samoin muutamassa muussa tunnuksessa on näkyvissä emoseuran perustusvuosiluvun sekä nimen käyttöä yhteyden säilyttämiseksi ja historian jatkamiseksi.

### 7.3 Lopuksi

Tämän tutkimuksen keskeisimmät rajoitukset koskevat Shatford Laynen mallin (1986) käyttöä analyysissa. Malli mahdollistaa tunnusten sisällön käsittelyn *kuka, mitä, missä ja milloin* -kysymysten ympärillä sekä aiheмотииvien jaottelun spesifeihin, yleisluontoisiin ja symbolisiin. Mallin yksi keskeisimmistä rajoitteista on, että sen avulla voidaan käsitellä vain mitä tunnuksissa esiintyy, eikä syihin päästä käsiksi.

Tämän tutkimuksen tarkoituksena oli erityisesti tutkia tunnusten aiheisisältöä. Tunnusten ulkonäöllisten ominaisuuksien taustojen kartoittaminen tarkoittaisi haastattelututkimusta joukkueiden johtohenkilöille sekä tunnusten suunnittelijoille, jonka lisäksi tulisi perehtyä urheilujoukkueiden arkistoihin, joiden pöytäkirjoista voisi olla näkyvissä tunnusten suunnitteluhetkellä käytyjä keskusteluja (ks. Björn & Björn 2018). Osa näistä kertomuksista on toki kerätty jo joukkueiden verkkosivuille sekä yleistajuisiin julkaisuihin kuten Jalkapallon seuravaakunat -tietokirjaan, jonka suomalaisen osion on kirjoittanut jalkapallotoimittaja Petri Lahti (Jägerskiöld Nilsson et al. 2018).

Sisällönkuvailun subjektiivisuus luo ilmeiset rajoitteensa. Subjektiivisuutta ei kuitenkaan voi välttää, sillä tunnuksia ei ole mahdollista tarkastella puhtaalta

pöydältä, vaan tulkinta perustuu aiempaan tietämykseen ja kokemusmaailmaan. Toisaalta ikonologisen analyysin keskiössä on motiivien yhdistäminen laajempaan kontekstiin. Tämä perustuu opittuun ja omaksuttuun. On kuitenkin hyvä ottaa huomioon, että osa tunnuksista on muun muassa mediaesiintyvyytensä ja paikallisidentiteetin myötä tutumpia kuin toiset. Tällä on todennäköisesti ollut vaikutusta tunnusten aiheisisällön käsittelyssä.

Lisäksi tutkimusrajan takia tutkimuksessa ei käsitelty tunnuksissa selkeästi näkyvillä olleita työväen tai suojeluskuntaliikkeen vaikutuksia. Erityisesti työväenliike on yhä selkeästi näkyvissä niin joukkueiden nimissä kuin tunnuksissa. Vaikka tämä näkökulma onkin kiinnostava, tämän tutkimuksen kannalta olennaista oli keskittyä sisällönkuvailuun ja siten informaatiotutkimukselliseen näkökulmaan.

Kuten aineistosta kuitenkin nousee esille, jatkotutkimuksissa tulisi lisäksi käsitellä tunnuksia niin historian tutkimuksen kuin yhteiskuntatieteiden näkökulmista. Siinä kiinnostava tutkimussuunta olisi myös jatkaa tunnusten aiheisisällön käsittelemistä laajemmalla aineistolla, jolloin laajillisia erityispiirteitä voitaisiin eritellä tarkemmin.

# LÄHTEET

Ahn, T., Suh, Y. I., Lee, J.K. & Pedersen, P. M. 2013. Sport Fans and Their Teams' Redesigned Logos: An Examination of the Moderating Effect of Team Identification on Attitude and Purchase Intention of Team-Logoed Merchandise. *Journal of Sport Management*. 27(1),11–23.

Alasuutari, P. 2011. Laadullinen tutkimus 2.0. Tampere: Vastapaino.

Apostolopoulou, A. & Papadimitriou, D. 2018. Examining the meanings and consumption of sport licensed products through team identification. *Journal of Brand Management*, 25(6), 536–548.

Baxter, G. & Anderson D. 1995. Image indexing and retrieval: some problems and proposed solutions. *New Library World*, 96(6), 4–13.

Bishop, R. 2001. Stealing the Signs: A Semiotic Analysis of the Changing Nature of Professional Sports Logos. *Social Semiotics*, 11(1), 23–41.

Björn, A. 2016. Kansallisten tunnusten käyttö – maajoukkuevaakunat jalkapallon EM-kisoissa 2016. Kandidaatin tutkielma. Tampereen yliopisto, Tampere

Björn, A. & Björn, I. 2018. Joukkuevaakunat ja pelipaidat yhteisöllisyyden luojina – esimerkit jääkiekon paikallistasolta ja eurooppalaisen jalkapallon huipulta. Teoksesta T. Hämynen, H. Itkonen, M. Junkkarinen & R. Myllys (toim.) *Uudisraivaaja taipaleella: Arto Nevalan 60-vuotisjuhlajulkaisu*. Joensuu: Pohjois-Karjalan historiallinen yhdistys

Burford, B., Briggs, P., & Eakins, J. P. 2003. A Taxonomy of the Image: On the Classification of Content for Image Retrieval. *Visual Communication*, 2(2), 123–161.

Dam Christensen, H. 2017. Rethinking image indexing? *Journal of the Association for Information Science & Technology*, 68(7), 1782–1785.



Eriksson, O. 1982. Heraldiiikka ja symbolit: Opas heraldisten tunnusten muotoilun perusteisiin. Helsinki: Suomen heraldinen seura.

Heraldiiikan suomenkielinen glossaari. Suomen Heraldinen Seura ry. <http://www.heraldica.fi/fi/wp-content/uploads/2016/09/Sanaston-käyttäjälle-HERALDIIKKA.pdf> Käytetty 21.10.2019

Jägerskiöld Nilsson, L., Lahti, P. & Renvall, T. 2018. Jalkapallon seuravaakunat: Joukkueiden viralliset tunnukset ja niiden historia. Helsinki: Minerva Kustannus Oy.

Jääkiekkoliitto. 2019. Jääkiekkokirja 20. Jääkiekkoilun virallinen vuosikirja 2019-2020. Vantaa: Annamedia Oy.

Kara, K. 1989. Vaakunaselitys: Opastusta vaakunaselityksen laadintaan. Helsinki: Suomen heraldinen seura.

Kielitoimiston sanakirja. 2018. Logo. Kotimaisten kielten keskus ja Kielikone Oy. <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/logo> Käytetty 17.10.2019

Kielitoimiston sanakirja. 2018. Semiotiikka. Kotimaisten kielten keskus ja Kielikone Oy. <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/semiotiikka> Käytetty 22.10.2019

Kielitoimiston sanakirja. 2018. Tunnus. Kotimaisten kielten keskus ja Kielikone Oy. <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/tunnus> Käytetty 17.10.2019

Knuutila, S. & Ammattikorkeakoulu, M. 2016. *Elbowings-urheiluseuran visuaalisen identiteetin rakentaminen*. Opinnäytetyö. Metropolia Ammattikorkeakoulu, Helsinki

LaRocque A. R., McDonald J. D., Weatherly J. N. & Ferraro F. R. 2011. Indian Sports Nicknames/Logos: Affective Difference between American Indian and Non-Indian College Students. *American Indian & Alaska Native Mental Health Research: The Journal of the National Center*. 18(2),1–16.

Lee, H.-J., & Neal, D. 2010. A new model for semantic photograph description combining basic levels and user-assigned descriptors. *Journal of Information Science*, 36(5), 547–565.

Lehtiniemi, P. 2014. Kuvien kuvailun ongelmia: Tapaustutkimus Ylen METRO medianhallintajärjestelmä. Pro gradu. Tampereen yliopisto, Tampere.  
<http://urn.fi/URN:NBN:fi:uta-201406181812>

Lions, B. & Myllymäki, L. 2013. 1000 jalkapallopaitaa. Helsinki: Nemo.

Maaninka, M. 2014. Urheiluseuran visuaalisen ilmeen päivittäminen. Opinnäyte. Kymenlaakson ammattikorkeakoulu, Kouvola.

Malmsten, J. 2013. Aluehallintojuttu: Vuoden 1997 aluehallintouudistus ja sen sanomalehtikäsittely. Väitöskirja. Turun yliopisto, Turku.

Michailidis, I., Vambakidou, I., Kyridis, A., & Christodoulou, A. 2016. The logos of football clubs as expressions of collective identities: a socio-semiotic approach. *Soccer & Society*, 17(4), 464–479.

Moncreiffe, I. & Pottinger, D. 1953. *Simple heraldry*. London: Nelson.

Neuendorf, K. A. 2002. *The content analysis guidebook*. Thousand Oaks, California: Sage.

Novak, D. 2015. Photography and Classification of Information: Proposed Framework for Graffiti Art. *SAUC - Street Art & Urban Creativity Scientific Journal*, 1(1), 13–25.

Panofsky, E. 1962. *Studies in Iconology*. London: Icon Editions.

Panofsky, E. 1970. *Meaning in the Visual Arts*. London: Penguin Books.

Phillips, D. L. 2015. Badges and “Crests”: The Twentieth-Century Relationship between Football and Heraldry. *Coat of Arms: An Heraldic Quarterly Magazine*, 11(Part 1), 35–50.

Rautalin, P. 2015. Urheiluseuran tunnuksen ja kotisivujen suunnittelu: Esimerkinä Sähköisäret ry. Opinnäyte. Centria ammattikorkeakoulu, Kokkola

Sahavirta H. & Sormunen E. 2001. Polku Panofskysta digitaaliseen kuva-arkistoon. Informaatiotutkimus –lehti 2001(3). 60–70.

Salmenkivi M. & Pulkkinen R. 2011. Kantaisä karhu Suomen paikannimistössä. Hiidenkivi 2011(6).

Shatford, S. 1986. Analyzing the Subject of a Picture: a Theoretical Approach. Cataloging & Classification Quarterly, 6(3), 39–62.

Shatford Layne, S. 1994. Some Issues in the Indexing of Images. Journal of the American Society for Information Science, 45(8), 583–588.

Stewart, B. 2010. Getting the Picture: An Exploratory Study of Current Indexing Practices in Providing Subject Access to Historic Photographs. Canadian Journal of Information & Library Sciences, 34(3), 297–327

Suominen, V., Saarti, J. & Tuomi, P. 2009. Bibliografinen valvonta: Johdatus luetteloinnin ja sisällönkuvailun menetelmiin. Helsinki: BTJ.

Tekijänoikeuslaki 8.7.1961/404. Finlex. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1961/19610404>

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Uudistettu laitos. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Woodcock, T. & Robinson, J. M. 1988. The Oxford guide to heraldry. Oxford: Oxford University Press.

# LIITE 1

*Liiga* on miesten jääkiekon korkein sarjataso, joka toimii Suomen Jääkiekkoliiton alaisuudessa. Kaudella 2018-2019 sarjassa pelasi 16 joukkuetta: *HIFK* (Helsinki), *HPK* (Hämeenlinna), *Ilves* (Tampere), *Jukurit* (Mikkeli), *JYP* (Jyväskylä), *KalPa* (Kuopio), *KooKoo* (Kouvola), *Kärpät* (Oulu), *Lukko* (Rauma), *Pelicans* (Lahti), *SaiPa* (Lappeenranta), *Sport* (Vaasa), *Tappara* (Tampere), *TPS* (Turku) sekä *Ässät* (Pori). (Jääkiekkoliitto 2019.)

*Veikkausliiga* on jalkapallon pääsarjataso. Suomen Palloliitto valvoo Veikkausliigan toimintaa. Kaudella 2019 sarjaan kuuluivat *Honka* (Espoo), *Inter* (Turku), *FC Lahti* (Lahti), *HIFK* (Helsinki), *HJK* (Helsinki), *IFK Mariehamm* (Maarianhamina), *Ilves* (Tampere), *KPV* (Kokkola), *KuPS* (Kuopio), *RoPS* (Rovaniemi), *SJK* (Seinäjäki) ja *VPS* (Vaasa).<sup>132</sup>

Kaudella 2019 miesten *Superpesiksessä* pelasivat *Alajärven Ankkurit*, *Hyvinkään Tahko*, *Imatran Pallo-Veikot*, *Joensuun Maila*, *JymyJussit* (Seinäjäki), *Kankaanpään Maila*, *Kempeleen Kiri*, *Kiteen Pallo*, *Koskenkorvan Urheilijat* (Ilmajoki), *Kouvolan Pallonlyöjät*, *Pattijoen Urheilijat* (Raahe), *Siilinjärven Pesis*, *Sotkamon Jymy* sekä *Vimpelin Veto*.<sup>133</sup>

*Ykkönen* on jalkapallon toiseksi korkein sarjataso. Kaudella 2019 Ykkösessä pelasi kymmenen joukkuetta eri puolilta Suomea. Joukkueet olivat *AC Kajaani*, *AC Oulu*, *Ekenäs IF* (Raasepori), *Haka* (Valkeakoski), *KTP* (Kotka), *Jaro* (Pietarsaari), *MuSa* (Pori), *MYPA* (Kouvola), *TPS* (Turku) sekä *TPV* (Tampere).<sup>134</sup>

*Korisliigassa*, joka edustaa Suomen koripallon pääsarjaa, pelasi 11 joukkuetta. Joukkueet sarjassa olivat *BC Nokia*, *Helsinki Seagulls*, *Joensuun Kataja*,

---

<sup>132</sup> <http://www.veikkausliiga.com/tilastot/2019/veikkausliiga/joukkueet/> Käytetty 29.10.2019

<sup>133</sup> [https://www.superpesis.fi/site/assets/files/1395/msu\\_2019\\_otteluohjelma\\_vahvistettu\\_11\\_12\\_pa\\_ivitys\\_7\\_3.pdf](https://www.superpesis.fi/site/assets/files/1395/msu_2019_otteluohjelma_vahvistettu_11_12_pa_ivitys_7_3.pdf) Käytetty 29.10.2019

<sup>134</sup> <https://www.palloliitto.fi/miesten-ykkonen/tilastot> Käytetty 29.10.2019.

*Kauhajoen Karhu, Kobrat* (Lapua), *Korihait* (Uusikaupunki), *Kouvot* (Kouvola), *KTP-Basket* (Kotka), *Salon Vilpas*, *Tampereen Pyrintö* sekä *Ura Basket* (Kaarina).<sup>135</sup>

Jääkiekon toiseksi korkeinta sarjatasoa kutsutaan *Mestikseksi*. Mestiksessä pelasivat *Hermes* (Kokkola), *IPK* (Iisalmi), *Jokipojat* (Joensuu), *Ketterä* (Imatra), *KeuPa HT* (Keuruu), *Kiekko-Vantaa*, *Koovee* (Tampere), *LeKi* (Lempäälä), *Pelitat* (Heinola), *RoKi* (Rovaniemi), *SaPKo* (Savonlinna) sekä *TUTO* (Turku). (Jääkiekkoliitto 2019.)

*Salibandyliigassa* pelasivat kaudella 2018-2019 *Classic* (Tampere), *EräViikingit* (Helsinki), *Esport Oilers* (Espoo), *Karhut* (Pori), *LASB* (Lahti), *Happee* (Jyväskylä), *Indians* (Espoo), *Koovee* (Tampere), *Nokian KrP*, *Welhot* (Kuopio), *Stee-lers* (Hämeenlinna), *OLS* (Oulu), *Seinäjoen Peliveljet* sekä *TPS* (Turku).<sup>136</sup>

Lentopallon miesten *Mestaruusliigassa* pelasi kaudella 2018-2019 yhdeksän joukkuetta. Joukkueet olivat *Akaa-Volley*, *Etta* (Oulu), *Hurrikaani Loimaa*, *Kokkolan Tiikerit*, *Raisio Loimu*, *Savo Volley* (Pohjois-Savo/Kuopio), *Team Lakkapää* (Rovaniemi), *VaLePA* (Sastamala/Tampere) sekä *Vantaa Ducks*.<sup>137</sup>

Naisten Superpesis on yleisökeskiarvoltaan Suomen suosituin naisten palloilulaji. Pääsarjajoukkueita oli niin isoissa kaupungeissa kuin pienissä kunnissa. Kaudella 2019 joukkueita oli 11: *Fera* (Rauma), *Hyvinkään Tahko*, *Kempeleen Kiri*, *Kirittäret* (Jyväskylä), *Lappajärven Veikot*, *Lapuan Virkiä*, *Manse PP* (Tampere), *Mynämäen Vesa*, *Porin Pesäkarhut*, *Pesä Ysit* (Lappeenranta) sekä *Seinäjoen Maila-Jussit*.<sup>138</sup>

---

<sup>135</sup> [https://basket.sites.avoine.com/site/assets/files/22446/2018-2019-sarjaohjelma\\_korisliiga\\_vahvistettu.pdf](https://basket.sites.avoine.com/site/assets/files/22446/2018-2019-sarjaohjelma_korisliiga_vahvistettu.pdf) Käytetty 29.10.2019

<sup>136</sup> <https://salibandy.fi/uutiset/huippu-urheilu-uutiset/salibandyliigan-ohjelma-valmis-pelit-alkavat-169/> Käytetty 29.10.2019

<sup>137</sup> <https://www.mestaruusliiga.fi/tilastot/kausi-2018-2019.html> Käytetty 29.10.2019

<sup>138</sup> <https://www.superpesis.fi/site/assets/files/1395/nsu-2019-otteluohjelma-060219.pdf> Käytetty 29.10.2019

*Ykköspesis* on miesten pesäpallon toiseksi korkein sarjataso. Kaudella 2019 Ykköspesistä pelattiin 12 joukkueen voimin. Sarjaan osallistuivat *Haminan Palloilijat*, *Kannuksen Ura*, *Laukaan Urheilijat*, *Manse PP* (Tampere), *Oulun Lippo*, *Puijon Pesis* (Kuopio), *Pöytyän Urheilijat*, *Simon Kiri*, *Sotkamon Jymy 2*, *Uvilan Pesä-Veikot*, *Vähäkyrön Viesti* (Vaasa) sekä *Ylivieskan Kuula*.<sup>139</sup>

Naisten lentopallon *Mestaruusliigassa* pelasi yhdeksän joukkuetta, joka oli sama määrä kuin miesten sarjassa. Sarjassa pelasivat *Hämeenlinnan Lentopallokerho*, *LiigaPloki* (Pihtipudas), *LP Kangasala*, *LP-Vampula* (Huittinen), *LP Viesti* (Salo), *Nurmon Jymy*, *Oriveden Ponnistus*, *Pölkky Kuusamo* ja *Woman Volley* (Rovaniemi).<sup>140</sup>

*Vaahteraliiga* on Suomen korkein amerikkalaisen jalkapallon sarja. Kaudella 2019 sarjassa pelasi seitsemän joukkuetta *Butchers* (Porvoo), *Crocodiles* (Seinäjoke), *Roosters* (Helsinki), *Royals* (Vaasa), *Saints* (Tampere), *Steelers* (Kuopio) sekä *Wolverines* (Helsinki).<sup>141</sup> Myös Vaahteraliigaa pelataan eri puolilla Suomea.

---

<sup>139</sup> <http://ftp.pesis.fi/myp19.txt> Käytetty 30.10.2019

<sup>140</sup> <https://www.mestaruusliiga.fi/tilastot/kausi-2018-2019.html> Käytetty 30.10.2019

<sup>141</sup> [https://www.sajl.fi/@Bin/9113487/Vaahteraliiga%20otteluohjelma\\_2019.pdf](https://www.sajl.fi/@Bin/9113487/Vaahteraliiga%20otteluohjelma_2019.pdf) Käytetty 30.10.2019

## LIITE 2



1. Alajärven Ankkurit



2. Hyvinkään Tahko



3. Imatran Pallo-Veikot



4. Joensuun Maila



5. JymyJussit



6. Kankaanpään Maila



7. Kempeleen Kiri



8. Kiteen Pallo



9. Koskenkorvan Urheilijat



10. Kouvolan Pallonlyöjät



11. Pattijoen Urheilijat



12. Siilinjärven Pesis



13. Sotkamon Jymy



14. Vimpeliin Veto



15. Fera



16. Hyvinkään Tahko





17. Kempeleen Kiri



18. Kirittäret



19. Lappajärven Veikot



20. Lapuan Virkiä



21. Manse PP



22. Mynämäen Vesa



23. Porin Pesäkarhut (tausta värjätty)



24. Pesä Ysit



25. Seinäjoen Maila-Jussit



26. Haminan Palloilijat



27. Kannuksen Ura



28. Laukaan Urheilijat



29. Manse PP



30. Oulun Lippo



31. Puijon Pesis



32. Pöytyän Urheilijat





33. Simon Kiri



34. Sotkamon Jymy



35. Ulvilan Pesä-Veikot



36. Vähäkyrön Viesti



37. Ylivieskan KuulaPesis



38. HIFK



39. HPK



40. Ilves



41. Jukurit



42. JYP



43. Kalpa



44. KooKoo



45. Kärpät



46. Lukko (myös sinisenä)



47. Pelicans



48. Saipa



49. Sport



50. Tappara



51. TPS



52. Ässät



53. Hermes



54. IPK



55. Jokipojat



56. Ketterä



57. Keupa HT



58. Kiekko-Vantaa



59. KOOVEE



60. LeKi



61. Peliitat



62. RoKi



63. SaPKo



64. TUTO Hockey



65. Honka



66. Inter



67. FC Lahti (ilman taustaa)



68. HIFK



69. HJK



70. IFK Mariehamn



71. Ilves



72. KPV



73. KuPS



74. RoPS



75. SJK



76. VPS



77. AC Kajaani (ilman taustaa)



78. AC Oulu



79. Ekenäs IF



80. Haka





81. KTP



82. Jaro



83. Musan Salama



84. MYPA



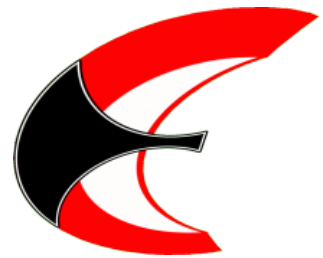
85. TPS



86. TPV



87. Akaa-Volley



88. ETTA



89. Hurrikaani-Loimaa



90. Kokkolan Tiikerit



91. Raisio Loimu



92. Savo Volley



93. Team Lakkapää



94. VaLePa



95. Vantaa Ducks



HÄMEENLINNAN  
LENTOPALLOKERHO

96. Hämeenlinnan Lentopallokerho



97. Liigaploki



98. LP Kangasala



99. LP-Vampula



100. LP Viesti



101. Nurmon Jymy



102. Oriveden Ponnistus



103. Pölkky Kuusamo



104. WoVo Rovaniemi



105. Classic



106. EräViikingit



107. Esport Oilers



108. FTB Karhut



109. Happee



110. Westend Indians



111. KooVee



112. LASB



113. Nokian KrP



114. Welhot



115. Steelers (ilman taustaa)



116. OLS



117. SPV



118. TPS



119. BC Nokia



120. Helsinki Seagulls (tausta värjätty)



121. Kataja Basket



122. Karhu Basket



123. Kobrat



124. Korihait



125. Kouvot



126. KTP-Basket



127. Vilpas



128. Pyrintö





129. Ura Basket



130. Buchers



131. Crocodiles



132. Roosters



133. Royals



134. Saints



135. Steelers



136. Wolverines

## LIITE 3

1-14. Pesäpallon materiaalipankki Huippupesis: <https://huippupesis.kuvat.fi/kuvat/Seuralogot/Superpesis+seuralogot+MSU/>

15-25. Pesäpallon materiaalipankki Huippupesis: <https://huippupesis.kuvat.fi/kuvat/Seuralogot/Superpesis+seuralogot+NSU/>

26-37. Pesäpallon materiaalipankki Huippupesis: <https://huippupesis.kuvat.fi/kuvat/Seuralogot/Ykköspesis+Seuralogot+MYP/>

Paitsi nro 30: Oulun Lipon Materiaalipankki [https://www.dropbox.com/sh/faa2qop-zte5y8vg/AABHcm-tgav\\_F--U2GNaRgTka/Logot?dl=0&subfolder\\_nav\\_tracking=1](https://www.dropbox.com/sh/faa2qop-zte5y8vg/AABHcm-tgav_F--U2GNaRgTka/Logot?dl=0&subfolder_nav_tracking=1)

38. Liigan joukkuesivut: [https://liiga.fi/media/team-logos/SM-Liiga-Logot\\_0004\\_HIFK\\_1.png.600x600\\_q85.png](https://liiga.fi/media/team-logos/SM-Liiga-Logot_0004_HIFK_1.png.600x600_q85.png)

39. HPK:n mediasivusto: <http://www.hpk.fi/wp-content/uploads/hpk-logot.zip>

40. Ilves Brand Book: [https://www.dropbox.com/sh/6go0f7rb9agexzx/AACHohcvZE4NDYT6FHmzZr4Na/Logot/Ilves%20pää%20%7C%20Official?dl=0&preview=ilves-official-logo.pdf&subfolder\\_nav\\_tracking=1](https://www.dropbox.com/sh/6go0f7rb9agexzx/AACHohcvZE4NDYT6FHmzZr4Na/Logot/Ilves%20pää%20%7C%20Official?dl=0&preview=ilves-official-logo.pdf&subfolder_nav_tracking=1)

41. Liigan joukkuesivu: [https://liiga.fi/media/team-logos/jukurit-500x500px.png.600x600\\_q85.png](https://liiga.fi/media/team-logos/jukurit-500x500px.png.600x600_q85.png)

42. Liigan joukkuesivu: [https://liiga.fi/media/team-logos/SM-Liiga-Logot\\_0005\\_Jyp\\_1.png.600x600\\_q85.png](https://liiga.fi/media/team-logos/SM-Liiga-Logot_0005_Jyp_1.png.600x600_q85.png)

43. Liigan joukkuesivu: [https://liiga.fi/media/team-logos/SM-Liiga-Logot\\_0010\\_Kalpa\\_1.png.600x600\\_q85.png](https://liiga.fi/media/team-logos/SM-Liiga-Logot_0010_Kalpa_1.png.600x600_q85.png)

44. KooKoon mediasivusto: <https://kookoo.fi/files/logo.png>

45. Liigan joukkuesivu: [https://liiga.fi/media/team-logos/SM-Liiga-Logot\\_0012\\_Karpat\\_AG-DUuMu.png.600x600\\_q85.png](https://liiga.fi/media/team-logos/SM-Liiga-Logot_0012_Karpat_AG-DUuMu.png.600x600_q85.png)

46. Liigan joukkuesivu: [https://liiga.fi/media/team-logos/SM-Liiga-Logot\\_0013\\_Lukko.png.600x600\\_q85.png](https://liiga.fi/media/team-logos/SM-Liiga-Logot_0013_Lukko.png.600x600_q85.png)

47. Pelicansin mediasivusto: [https://www.pelicans.fi/assets/pelicans/files/pelicans\\_logo\\_ensisijainen.pdf](https://www.pelicans.fi/assets/pelicans/files/pelicans_logo_ensisijainen.pdf)

48. Saipan kotisivut: [https://saipa.fi/assets/saipa/images/login\\_logo.png](https://saipa.fi/assets/saipa/images/login_logo.png)

49. Sportin kotisivut: [https://www.vaasansport.fi/assets/sport/images/logoleft\\_footer.png](https://www.vaasansport.fi/assets/sport/images/logoleft_footer.png)

50. Liigan joukkuesivu: [https://liiga.fi/media/team-logos/SM-Liiga-Logot\\_0011\\_Tapara\\_2.png.600x600\\_q85.png](https://liiga.fi/media/team-logos/SM-Liiga-Logot_0011_Tapara_2.png.600x600_q85.png)

51. TPS:n kotisivut: [https://hc.tps.fi/files/cache/f0a341eaf83a59f2137504d61084a44c\\_f7626.jpg](https://hc.tps.fi/files/cache/f0a341eaf83a59f2137504d61084a44c_f7626.jpg)



52. Ässien kotisivut: <https://assat.com/assets/assat/images/logoleft.png>
53. Mestiksen joukkuesivut: [https://mestis.fi/media/team-logos/hermes.png.600x600\\_q85.png](https://mestis.fi/media/team-logos/hermes.png.600x600_q85.png)
54. Mestiksen joukkuesivut: [https://mestis.fi/media/team-logos/ipk.png.600x600\\_q85.png](https://mestis.fi/media/team-logos/ipk.png.600x600_q85.png)
55. Jokipoikien kotisivut: <https://jokipojat.fi/site/assets/files/1/jokipojat.png>
56. Mestiksen joukkuesivut: [https://mestis.fi/media/team-logos/keu-tera.png.600x600\\_q85.png](https://mestis.fi/media/team-logos/keu-tera.png.600x600_q85.png)
57. Mestiksen joukkuesivut: [https://mestis.fi/media/team-logos/keupa.png.600x600\\_q85.png](https://mestis.fi/media/team-logos/keupa.png.600x600_q85.png)
58. Mestiksen joukkuesivut: [https://mestis.fi/media/team-logos/kiekko-vantaa.png.600x600\\_q85.png](https://mestis.fi/media/team-logos/kiekko-vantaa.png.600x600_q85.png)
59. Mestiksen joukkuesivut: [https://mestis.fi/media/team-logos/koo-vee.png.600x600\\_q85.png](https://mestis.fi/media/team-logos/koo-vee.png.600x600_q85.png)
60. LeKin kotisivut: [https://www.lekikiekko.fi/files/lekimestis.fi.kotisivukone.com/ulkoasu/uusi\\_logo.png?rnd=55160](https://www.lekikiekko.fi/files/lekimestis.fi.kotisivukone.com/ulkoasu/uusi_logo.png?rnd=55160)
61. Mestiksen joukkuesivut: [https://mestis.fi/media/team-logos/pelii-tat.png.600x600\\_q85.png](https://mestis.fi/media/team-logos/pelii-tat.png.600x600_q85.png)
62. Mestiksen joukkuesivut: [https://mestis.fi/media/team-logos/roki.png.600x600\\_q85.png](https://mestis.fi/media/team-logos/roki.png.600x600_q85.png)
63. Mestiksen joukkuesivut: [https://mestis.fi/media/team-logos/sapko.png.600x600\\_q85.png](https://mestis.fi/media/team-logos/sapko.png.600x600_q85.png)
64. Mestiksen joukkuesivu: [https://mestis.fi/media/team-logos/tuto.png.600x600\\_q85.png](https://mestis.fi/media/team-logos/tuto.png.600x600_q85.png)
- 65-76. Veikkausliigan materiaalipankki: [https://www.dropbox.com/sh/lm0ds3tvbxgyzaq/AACXe-UGRwY9vugr2q9FVu\\_ra/Logot?dl=0&subfolder\\_nav\\_tracking=1](https://www.dropbox.com/sh/lm0ds3tvbxgyzaq/AACXe-UGRwY9vugr2q9FVu_ra/Logot?dl=0&subfolder_nav_tracking=1) Paitsi nro 73: <https://www.juniorikups.fi/materiaalipankki/?download=4706>
77. AC Kajaanin kotisivut: <http://ackajaani.fi/wp-content/uploads/2019/01/aclogo.png>
78. AC Oulun kotisivut: <https://acoulu.fi/wp-content/uploads/2014/12/AC-OULU-logo-RGB-01.png>
79. Ekenäs IF:n kotisivut: [https://www.ekenasif.fi/images/fotboll/lag\\_logon/her-rar\\_eif\\_2014.jpg](https://www.ekenasif.fi/images/fotboll/lag_logon/her-rar_eif_2014.jpg)
80. Hakan kotisivut: <http://fchaka.fi/wp-content/uploads/2018/03/Empty.jpg>
81. KTP:n kotisivut: [http://www.fcktp.fi/wp-content/uploads/2017/05/cropped-KTP\\_logo\\_512x512.png](http://www.fcktp.fi/wp-content/uploads/2017/05/cropped-KTP_logo_512x512.png)
82. Jaron materiaalipankki: <http://www.ffjaro.fi/fi/seura/materiaalipankki>

83. Musan Salaman kotisivut: <https://www.musansalama.fi/assets/musansalama/images/logoleft.png>
84. MYPAn kotisivut: [https://www.mypa.fi/sites/default/files/mypa-logo\\_0.png](https://www.mypa.fi/sites/default/files/mypa-logo_0.png)
85. TPS:n materiaalipankki <http://www.tps.fi/logo/>
86. TPV:n graafinen materiaali: <https://tpv.fi/index.php/home-7/dokumentit/graafinen-materiaali>
87. Mestaruusliigan joukkuesivut: <https://www.mestaruusliiga.fi/media/seuralogot/cache/akaavolley2017-213x213.png>
88. Mestaruusliigan joukkuesivut: <https://www.mestaruusliiga.fi/media/seuralogot/cache/etta-logo-2018-213x213.png>
89. Mestaruusliigan joukkuesivut: <https://www.mestaruusliiga.fi/media/seuralogot/cache/seuralogo-hurrikaani-loimaa-213x213.png>
90. Mestaruusliigan joukkuesivut: <https://www.mestaruusliiga.fi/media/seuralogot/cache/seuralogo-kokkolantiikerit-213x213.png>
91. Mestaruusliigan joukkuesivut: <https://www.mestaruusliiga.fi/media/seuralogot/cache/seuralogo-raisionloimu-213x213.png>
92. Mestaruusliigan joukkuesivut: [https://www.mestaruusliiga.fi/media/seuralogot/cache/savo\\_volley\\_joukkuelogo\\_rgb\\_02-213x213.png](https://www.mestaruusliiga.fi/media/seuralogot/cache/savo_volley_joukkuelogo_rgb_02-213x213.png)
93. Mestaruusliigan joukkuesivut: [https://www.mestaruusliiga.fi/media/seuralogot/cache/perpo\\_lakkapaa-reititetty-213x213,q=75,e=tif.jpg](https://www.mestaruusliiga.fi/media/seuralogot/cache/perpo_lakkapaa-reititetty-213x213,q=75,e=tif.jpg)
94. Mestaruusliigan joukkuesivut: [https://www.mestaruusliiga.fi/media/seuralogot/cache/valepa\\_logo\\_highres-213x213.jpg](https://www.mestaruusliiga.fi/media/seuralogot/cache/valepa_logo_highres-213x213.jpg)
95. Mestaruusliigan joukkuesivut: <https://www.mestaruusliiga.fi/media/seuralogot/cache/ducks-logo-vari-213x213.png>
96. Mestaruusliigan joukkuesivut: [https://www.mestaruusliiga.fi/media/seuralogot/cache/lentiskerho\\_ml-logo-2-213x213.png](https://www.mestaruusliiga.fi/media/seuralogot/cache/lentiskerho_ml-logo-2-213x213.png)
97. Mestaruusliigan joukkuesivut: [https://www.mestaruusliiga.fi/media/seuralogot/cache/liigaploki\\_logo-213x213.png](https://www.mestaruusliiga.fi/media/seuralogot/cache/liigaploki_logo-213x213.png)
98. Mestaruusliigan joukkuesivut: <https://www.mestaruusliiga.fi/media/seuralogot/cache/seuralogo-lpkangasala-213x213.png>
99. Mestaruusliigan joukkuesivut: <https://www.mestaruusliiga.fi/media/seuralogot/cache/seuralogo-lpvampula-213x213.png>
100. Mestaruusliigan joukkuesivut: <https://www.mestaruusliiga.fi/media/seuralogot/cache/lp-logo-500x500-09-213x213.png>
101. Mestaruusliigan joukkuesivut: <https://www.mestaruusliiga.fi/media/seuralogot/cache/nurmon-jymy-volley-213x213.png>

102. Mestaruusliigan joukkuesivut: <https://www.mestaruusliiga.fi/media/seuralo-got/cache/seuralogo-orivedenponnistus-213x213.png>
103. Mestaruusliigan joukkuesivut: <https://www.mestaruusliiga.fi/media/seuralo-got/cache/seuralogo-polkkykuusamo-213x213.png>
104. Mestaruusliigan joukkuesivut: <https://www.mestaruusliiga.fi/media/seuralo-got/cache/wovo-213x213.jpg>
105. Wikimedia: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/fi/thumb/f/fa/Salibandy\\_Club\\_Classic\\_logo.svg/2560px-Salibandy\\_Club\\_Classic\\_logo.svg.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/fi/thumb/f/fa/Salibandy_Club_Classic_logo.svg/2560px-Salibandy_Club_Classic_logo.svg.png)
106. EräViikinkien kotisivut: [https://www.eraviikingit.fi/wp-content/uploads/2018/06/EV\\_logo\\_RBG.jpg](https://www.eraviikingit.fi/wp-content/uploads/2018/06/EV_logo_RBG.jpg)
107. Esport Oilersin materiaalisivu: <https://www.esportoilers.fi/43>
108. FTB Karhujen kotisivut [http://www.fbtkarhut.fi/edustus/Karhut\\_Logo.png](http://www.fbtkarhut.fi/edustus/Karhut_Logo.png)
109. Ylen uutinen: [https://images.cdn.yle.fi/image/upload/w\\_1198,h\\_674,f\\_auto,fl\\_lossy,q\\_auto:eco/13-3-5041878.jpg](https://images.cdn.yle.fi/image/upload/w_1198,h_674,f_auto,fl_lossy,q_auto:eco/13-3-5041878.jpg)
110. Westend Indiansin kotisivut: <https://www.westendindians.fi/static/images/logo.png>
111. KooVeen kotisivut: <https://www.kooveesalibandy.fi/92>
112. LASB:n kotisivut: <https://www.lasb.fi/wp-content/uploads/2016/04/lasb-logo.png>
113. Nokian KrP:n kotisivut: [https://nokiankrp.fi/wp-content/uploads/2019/09/cropped-Nokia\\_KrP\\_logo\\_image-MG.png](https://nokiankrp.fi/wp-content/uploads/2019/09/cropped-Nokia_KrP_logo_image-MG.png)
114. Lajiliiton sivut: [https://salibandy.fi/files/cache/8156fa6d05f8ad60916bcf87128e6401\\_f2891.jpg](https://salibandy.fi/files/cache/8156fa6d05f8ad60916bcf87128e6401_f2891.jpg)
115. Steelersin kotisivut: [https://www.steelersry.fi/resource/file/thumbnail/325/000000042219\\_00000143171.png](https://www.steelersry.fi/resource/file/thumbnail/325/000000042219_00000143171.png)
116. OLS:n kotisivut <http://salibandy.ols.fi/materiaalipankki/logopankki>
117. Seinäjoen Peliveljien materiaalisalkku: <http://www.peliveljet.com/seura/materiaalisalkku>
118. TPS:n materiaalipankki <http://www.tps.fi/logo/>
119. BC Nokian kotisivut: <http://www.bcnokia.com/layout/logo.png>
120. Helsinki Seagullsien kotisivu: <https://www.helsinkiseagulls.com/wp-content/uploads/2018/03/logo.png>
121. Kataja Basketin historiasivut: <http://www.katajabasket.fi/edustusjoukkue/images/logo-kataja.png>
122. Karhu Basketin kotisivut: [https://www.karhubasket.fi/wp-content/uploads/2018/09/logo\\_karhu.png](https://www.karhubasket.fi/wp-content/uploads/2018/09/logo_karhu.png)

123. Kobrien kotisivut: <http://www.kobrat.fi/templates/webgardenoy/images/logoB.png>
124. Korihaiden kotisivut: <http://www.korihait.fi/wp-content/uploads/2016/09/logo-1.png>
125. Kouvojen kotisivut: [https://kouvot.fi/wp-content/uploads/2018/10/kouvot\\_logo\\_vector.png](https://kouvot.fi/wp-content/uploads/2018/10/kouvot_logo_vector.png)
126. KTP-Basketin kotisivut: <https://d3syc56w7foqy0.cloudfront.net/assets/files/18492/ktp-basket.0x480.jpg?R17LT>
127. Vilppaan kotisivut: <https://vilpasvikings.fi/media/36918/tunnuslogo.jpg?width=500>
128. Pyrinnön kotisivut: <https://tampereenpyrinto.fi/wp-content/uploads/2018/04/Pyrinto-P-logo.jpg>
129. Ura Basketin kotisivut: [https://urabasket.fi/wp-content/uploads/2016/12/uralogovalkoi-nen\\_web.png](https://urabasket.fi/wp-content/uploads/2016/12/uralogovalkoi-nen_web.png)
130. Porvoon Buchersin materiaalipankki: [https://www.dropbox.com/sh/uc5wp5njke1d5aa/AADVWyJ5LlyfyM2m3HYxK0jUa/Uudet%20Logot?dl=0&preview=Butchers\\_logo\\_vector.png](https://www.dropbox.com/sh/uc5wp5njke1d5aa/AADVWyJ5LlyfyM2m3HYxK0jUa/Uudet%20Logot?dl=0&preview=Butchers_logo_vector.png)
131. Seinäjoki Crocodilesin kotisivut: <https://crocodiles.fi/application/files/cache/thumbnails/ad3145482b0e9d3677f579c5cce41ae4.png>
132. Roostersin mediasivut: <https://www.helsinkiroosters.com/media-2/>
133. Roylasin kotisivut: [https://royals.fi/wp-content/uploads/2016/04/200px-Wasa\\_Royals\\_logo.png](https://royals.fi/wp-content/uploads/2016/04/200px-Wasa_Royals_logo.png)
134. Saintsin kotisivut: [https://tamperesaints.fi/wp-content/uploads/2018/07/Saints\\_logo\\_PMS286C\\_large-600x672.gif](https://tamperesaints.fi/wp-content/uploads/2018/07/Saints_logo_PMS286C_large-600x672.gif)
135. Steelersin kotisivut: <https://steelers.fi/wp-content/uploads/2019/02/Steelerslogo.png>
136. Wikimedia: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/fi/thumb/6/62/Helsinki\\_Wolverines\\_logo.PNG/400px-Helsinki\\_Wolverines\\_logo.PNG](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/fi/thumb/6/62/Helsinki_Wolverines_logo.PNG/400px-Helsinki_Wolverines_logo.PNG)